Ardennes ´44

CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN.

“¡Todo lo que Hitler quiere que haga es cruzar un río, capturar Bruselas, y entonces seguir hasta tomar Amberes!. Y todo esto en la peor época del año a través de las Ardenas, donde la nieve llega hasta la cintura y no hay sitio ni para desplegar cuatro tanques de frente, ¡ no digamos divisiones acorazadas!. Donde no hay luz hasta las ocho y a las cuatro ya ha oscurecido, y con divisiones reformadas compuestas principalmente por niños y hombres viejos y enfermos -¡y en Navidad!”

-Sepp Dietrich

Ardennes’44 de GMT es un juego para dos personas que describe el ataque sorpresa de Hitler en las Ardenas durante 1944. El juego cubre el periodo desde el 16 hasta el 26 de diciembre, cuando el ataque alemán aún tenía una oportunidad para cruzar el Mosa. Se incluyen dos escenarios más cortos, que cubren las etapas iniciales del ataque alemán.

1.1 Escala del juego

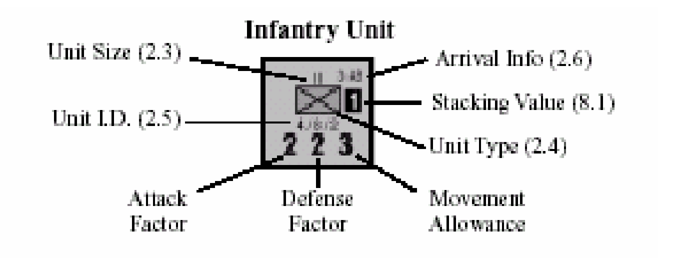
Cada turno representa aproximadamente 8 horas de tiempo real. Cada hexágono del mapa representa alrededor de 2,6 kilómetros. Las unidades representan batallones, regimientos y brigadas.

2. GENERALIDADES

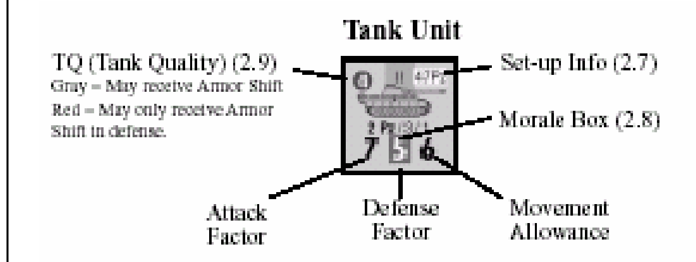
2.1-Contenido de la caja

El juego completo de *Ardennes’44* incluye lo siguiente:

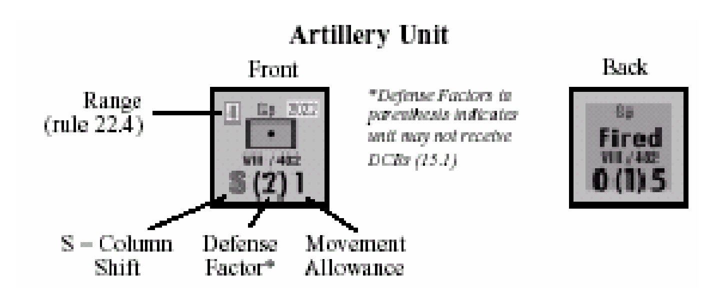
-2 mapas (área total
-3 juegos de fichas (570 piezas en total)
-2 tarjetas de ayuda al jugador
-1 librillo de reglas (40 páginas)
-1 display de despliegue rápido
-1 dado



-Unidad de Infantería
(en sentido antihorario:)
Tamaño de la unidad (2.3)
Identificación de unidad (ID) (2.5)
Factor de ataque
Factor de defensa
Capacidad de movimiento
Tipo de unidad (2.4)
Valor de apilamiento (8.1)
Información de llegada (2.6)



-Unidad acorazada
TQ (calidad de tanques)(2.9)
Gris- puede recibir desplazamiento de columnas de tanques.
Rojo- Sólo puede recibir desplazamiento de columnas de tanques en defensa.
Factor de ataque
Factor de defensa
Capacidad de movimiento
Recuadro de moral(2.8)
Información de despliegue(2.7)



-Unidad de artillería
Alcance (regla 22.4)

S= desplazamiento de columna
Factor de defensa*
Capacidad de movimiento
*Los factores de defensa entre paréntesis indican que la unidad no puede recibir DCBs (15.1)

2.2 Unidades de combate y marcadores

Hay dos tipos básicos de piezas de juego: unidades de combate y marcadores del juego.

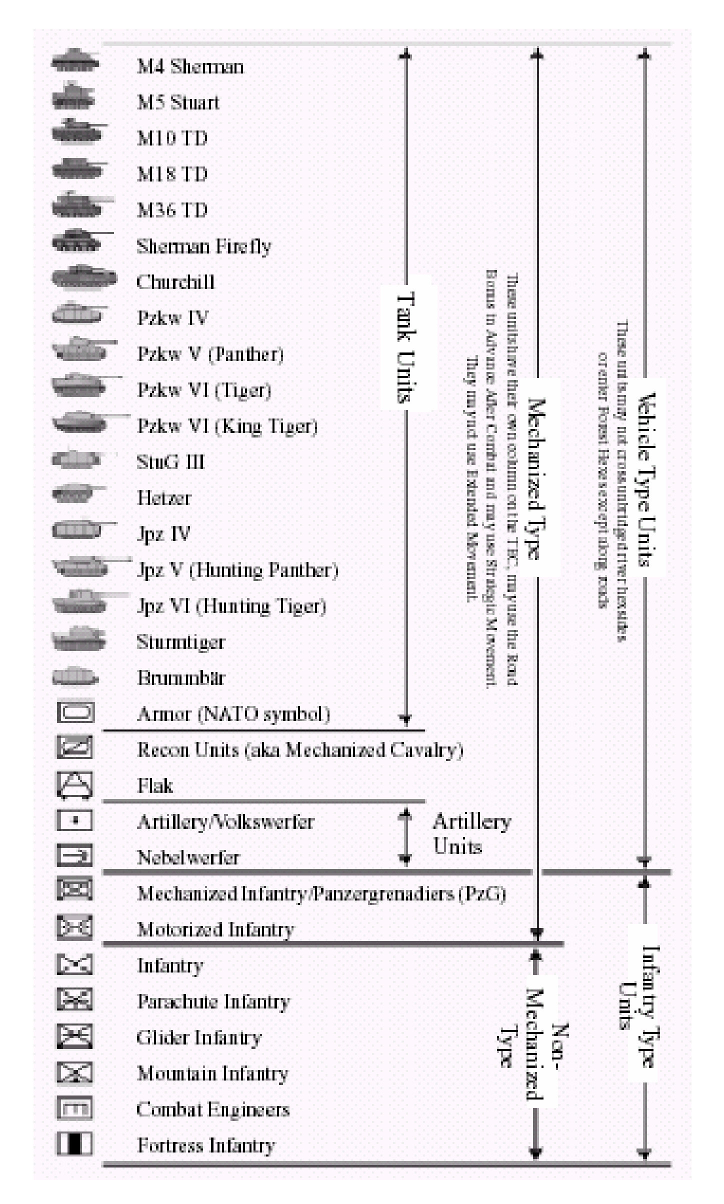
2.3 Tamaños de las unidades

X =Brigada III = Regimiento II = Batallón
TF = Task Force
Gp= Grupo
XXX = Cuerpo de ejército
Sq= Escuadrón
CC = Combat Command

(-) = parte de la unidad está destacada o ausente.

2.4 Tipos de unidades

Todas las unidades terrestres pertenecen a una de las dos categorías básicas: mecanizado o no mecanizado (esto es importante a efectos de movimiento). Los tipos de unidades son los que siguen:



Los nombres de los tanques permanecen tal como están, aunque se sugiere cambiar los nombres particulares ingleses de cada uno (cuando los hay) por los originales alemanes (King Tiger = Königstiger, Hunting Panther = Jagdpanther, etc.)

Unidades con símbolos OTAN:
-Unidades de reconocimiento (o caballería mecanizada)
-Artillería Antiaérea
-Artillería/ Volkswerfer
-Nebelwerfer (lanzacohetes)
-Infantería mecanizada- Panzergranaderos(PzG)
-Infantería motorizada
-Infantería
-Paracaidistas
-Infantería en planeadores
-Infantería de montaña
-Ingenieros
-Infantería de guarnición

FLECHAS LATERALES(de izda. a derecha y de arriba abajo):

Tanques

Tipo mecanizado: Estas unidades tienen su propia columna en el TEC, pueden usar el bonus de carretera en el avance tras el combate y pueden usar movimiento estratégico. No pueden usar movimiento extendido.

Unidades en vehículos: Estas unidades no pueden cruzar lados de hexágono de río sin puente o entrar en hexágonos de bosque salvo que haya carretera.

Unidades de artillería

Tipo no mecanizado

Unidades de infantería

[FIN CUADRO]

UNIDADES ACORAZADAS: Se representan de dos maneras, con siluetas o con símbolos OTAN. El símbolo OTAN representa una fuerza mixta de tanques e infantería. Una unidad acorazada con silueta representa un batallón de vehículos acorazados con poco o ningún apoyo de infantería. Se puede encontrar un resumen de propiedades de las unidades acorazadas con silueta en la tarjeta de ayuda al jugador.

UNIDADES DE ARTILLERÍA: Las unidades de artillería (cañones) y Nebelwerfer (lanzacohetes) se designan colectivamente como “unidades de artillería”.

2.5 Identificación de unidad (ID)

La ID de la división viene impresa la primera y en negrita para facilitar su reconocimiento- es el único número de ID que importa en el juego. El segundo número es el de regimiento, y el tercero (si lo hay) es la ID de batallón.

Nota del diseñador: Esto es lo contrario de la habitual práctica militar de designar las unidades en orden batallón/regimiento/división

2.6 Información de llegada

Indica el turno en que la unidad llega y el hexágono donde lo hace.

2.7 Información de despliegue

Un recuadro blanco indica una unidad presente desde el principio. Un recuadro rojo indica una unidad presente desde el principio pero con limitaciones de movimiento (ver 29.1). Las unidades aliadas informan del hexágono en el que empieza la unidad, mientras que las alemanas lo hacen del cuerpo al que pertenecen al principio del juego.

2.8 Recuadro de moral

Las unidades pueden ser de elite, veteranas o inexpertas. Un recuadro rojo alrededor del factor de defensa (DF) indica que la unidad es de elite, uno blanco que es inexperta, y si no hay recuadro que es veterana. La moral se usa para intercambios de fuego (16.2), defensa decidida (16.7), rupturas de contacto (20.2) y comprobaciones de rendición (23.8)

2.9 TQ (Calidad de tanques)

Es un valor general dado a las unidades acorazadas. Cuanto más alto, mejor. Se utiliza para determinar desplazamientos de columna acorazados (21.1). Los TQ en rojo indican cazacarros (21.2).

2.10 Colores

Los colores que se usan para identificar a las unidades de combate son:
VERDE : Ejército americano
GRIS: Ejército alemán
GRIS OSCURO: Waffen SS
ARENA: Ejército británico
GRIS AZULADO: Fallschirmjäger

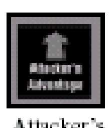
2.11 Colores de identificación de ejército/cuerpo: Cada unidad de combate tiene un color correspondiente al ejército o cuerpo con el que inicialmente empezaron la campaña.

ALEMANES:
Rojo: 6º Ejército Panzer de Dietrich
Gris: 5º Ejército Panzer de Manteuffel
Azul: 7º Ejército de Brandenberger
Verde: Unidades de la operación "Nordwind" (opcional)

ALIADOS:
Morado: VIII Cuerpo de Middleton
Granate: V Cuerpo de Gerow
Naranja: Tercer ejército de Patton (Cuerpos III y XII)
Beige: VII Cuerpo de Collin
Azul: XVIII cuerpo aerotransportado de Ridgeway
Rojo: XXX Cuerpo británico
Amarillo claro: Unidades a nivel de ejército o remanentes

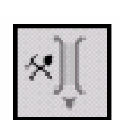
Los colores de identificación aliados sólo están por interés histórico (y para ayudar con la organización y el despliegue). Los colores de identificación alemanes se usan para los tractores de artillería (22.3), límites de ejército (11.10), y el resultado "Al oeste del río Ourthe" en las tablas de escasez de combustible (6.5). Los colores de identificación no influyen en el combate.

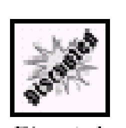
2.12 Marcadores
El juego incluye varios tipos de marcadores que se usan para facilitar el desarrollo del juego.



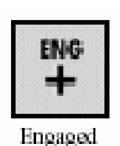
Attacker's Advantage

Bridge Blown

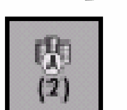

Under Construction



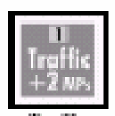
Disrupted



Engaged



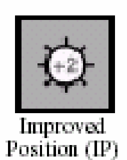
Fuel Dump



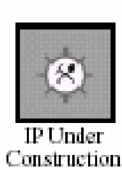
Traffic



Greif (Traffic)



Improved Position (IP)


IP Under Construction

Strategic Movement

Truck

Prime Mover

Surrender

Out of Supply

2.13 El mapa
El mapa muestra la zona de las Ardenas y el Eifel en la que se produjo la batalla de las Ardenas.

3. PREPARACIÓN DEL JUEGO

3.1 Generalidades

El jugador aliado controla elementos de los ejércitos americano y británico. El jugador alemán controla todas las tropas del ejército alemán, las SS y las unidades de tierra de la Luftwaffe.

3.2 Refuerzos

Se recomienda separar los refuerzos de las unidades presentes al inicio. Las unidades presentes al inicio tienen destacado su código de despliegue con un recuadro rojo o blanco; el resto de las unidades son refuerzos. Sitúe estas unidades en su turno de llegada dentro del registro de turnos.

3.3 Despliegue aliado

El jugador aliado despliega primero. Sitúe sus unidades presentes desde el inicio en el hexágono especificado en la ficha. Un punto tras el código del hexágono indica que la unidad empieza en una "**posición mejorada**".

3.4 Despliegue alemán

Sitúe sus unidades presentes desde el inicio en cualquier lugar dentro del área de despliegue de su división (indicada por líneas discontinuas en el mapa). La artillería de cuerpo puede situarse en el área de despliegue de cualquier división perteneciente al cuerpo. Las unidades pueden situarse adyacentes a unidades enemigas (siempre respetando los límites de apilamiento).

NOTA: En el hexágono 1331 pueden empezar unidades tanto como de la 277 como de la 12 VGD (Volksgrenadierdivision).

LA DIVISIÓN 26 DE VOLKSGRENADIER: El jugador alemán puede situar inicialmente los dos regimientos marcados como "26/39 Fus" y "26/77 Gren" en la orilla izquierda del Our (dentro de la zona de despliegue de la división). Las otras dos unidades deben ser situadas en la orilla derecha.

NOTA DE DISEÑO: Esta división empezó a infiltrarse durante la noche del día 15 y había conseguido hacer cruzar el río a dos regimientos antes de que comenzara la ofensiva a las 5:30 de la madrugada del día 16.

3.5 Otros marcadores

Sitúe el marcador del registro de turnos en la casilla 16 AM. Sitúe un marcador de puente volado en los seis puentes que empiezan el juego destruidos (vienen indicados en el mapa).

3.6 Artillería

Todas las unidades de artillería empiezan con su lado "preparado".

3.7 Ayuda de despliegue rápido.

Los jugadores principiantes deberían usar la ayuda de despliegue rápido para ayudarles a empezar el juego.

4. SECUENCIA DE JUEGO RESUMIDA

Cada turno consta de un turno alemán seguido de un turno aliado. La secuencia de cada turno debe seguirse estrictamente.

A TURNO ALEMÁN

1- Fase de suministro de artillería
2- Fase de escasez de combustible (sólo en el turno alemán)
3- Fase de puentes
4- Fase de movimiento
   A Todas las unidades alemanas pueden moverse
   B Eliminar marcadores de reemplazo de las unidades alemanas
5-Fase de reorganización (eliminar marcadores de desorganización).
6-Fase de combate
   A Eliminar marcadores ENG y ejecutar rupturas de contacto
   B Resolver todos los combates
7- Fase de marcadores de tráfico
8- Fase de suministro y rendición
   A-Comprobar suministro para todas las unidades amigas
   B-Tirar dados para la rendición de todas las unidades amigas aisladas.
9-Fase de comprobación de victoria (sólo en el turno aliado)

NOTA DE JUEGO: Los turnos de noche (regla 25) siguen una secuencia diferente y mucho más corta.

B-TURNO ALIADO

El turno aliado es idéntico al alemán (cambiando la palabra “alemán” por “aliado”) excepto en que el jugador aliado tiene una fase de comprobación de victoria y no tiene fase de escasez de combustible.

C-FIN DE TURNO

Registre el fin de un turno avanzando el marcador de registro de turnos una casilla.

5. LA FASE DE SUMINSTRO DE ARTILLERÍA

5.1 Generalidades

Durante esta fase el jugador activo gira un cierto número de sus unidades de artillería desde su lado “ya disparado” a su lado “preparado”. Si es el turno alemán, el jugador alemán puede retirar todos sus marcadores de tractores de artillería / transporte estratégico del mapa para almacenar estos importantes marcadores y ver mejor sus unidades de artillería (ver 12.7).

5.2 Procedimiento de suministro de artillería

El suministro de artillería no es acumulativo: el que no se usa se pierde. El número de unidades de artillería que un bando puede girar en una de sus fases de suministro de artillería es:

ALEMÁN: 3 por turno (excepción: 5.4)
ALIADO: Todas las unidades.

5.3 Restricciones al suministro de artillería

Las unidades de artillería desorganizadas (regla 18), sin suministro (23.4) o que están usando movimiento estratégico (12.1) no pueden ser giradas sobre su lado “preparado”. Las unidades de artillería adyacentes a una unidad enemiga, o en un hexágono con un marcador “engaged” (16.5) pueden ser giradas.

5.4 El suministro de artillería especial del segundo turno

Para representar la acumulación de suministros para la ofensiva, el jugador alemán puede girar a su lado “preparado” seis unidades de artillería en el turno 16PM.

6. LA FASE DE ESCASEZ DE COMBUSTIBLE

6.1 Procedimiento

Sólo el jugador alemán debe comprobar la escasez de combustible y sólo a partir del turno 19AM inclusive. La escasez de combustible se comprueba con las tablas de escasez de combustible. Tire un dado una vez por tabla. Si el resultado indica una división (las brigadas Führer Begleit y Führer Grenadier se consideran divisiones para esta regla), entonces todas las unidades de la división son consideradas sin suministro y sufren todas las desventajas de tal situación (ver 23.4). El resultado obliga frecuentemente a elegir entre dos divisiones: el jugador alemán deberá escoger una.

6.3 Modificador a la tirada de dado de escasez de combustible

A partir del turno 23AM inclusive el jugador alemán debe modificar el resultado de la tirada en +1 para reflejar el bombardeo aliado de la red ferroviaria al oeste del Rin.

6.4 Escasez de combustible y refuerzos

Si la escasez de combustible afecta a una división que llega como refuerzo en ese mismo turno, ésta llega desabastecida (puede moverse como máximo dos hexágonos). Si en un resultado doble sólo una de las formaciones indicadas ha llegado, el jugador alemán deberá seleccionar la que ya esté en sobre el mapa; y si no ha llegado ninguna el resultado se convierte en uno de “No hay escasez de combustible”.

6.5 Al oeste del río Ourthe

Si el resultado dice **“Al oeste del río Ourthe”** es el jugador aliado, en vez del alemán, quien elige la división alemana que va a sufrir escasez de combustible. Deberá elegir una división que pertenezca al ejército adecuado (5º o 6º ejércitos Panzer). Sólo las unidades de esa división que estén al oeste del río Ourthe *en ese momento* se ven afectadas. Refiérase al mapa de hexágonos de victoria para una definición precisa del concepto “al oeste del Ourthe”.

7- CONSTRUIR Y VOLAR PUENTES

7.1 La fase de puentes

Durante esta fase el jugador activo puede destruir o reconstruir puentes.

7.2 Demolición de puentes en general

Ambos jugadores pueden destruir (o “volar”) puentes. La demolición de puentes ocurre en la fase de puentes de cada jugador o en la fase de combate del jugador contrario. Sólo se permite un intento por puente en el turno de cada jugador. El suministro no afecta las voladuras de puentes.

7.3 Demolición de puentes en la fase de puentes de cada jugador

Sólo puede intentar volar un puente durante su turno si hay unidades enemigas a un hexágono del puente en cuestión (véase el ejemplo en la siguiente página). Para demoler un puente se necesita que haya una unidad de combate amiga a un hexágono del puente. Esta radio de un hexágono puede pasar a través de zonas de control enemigas (EZOCs), pero no de unidades enemigas ni de forma que atraviese enlaces de ZOC enemiga (ver ejemplo). Tire un dado y consulte la tabla de demolición de puentes. Si el resultado es volado el puente ha sido destruido y se coloca un marcador de puente destruido.

7.4 Demolición de puentes en la fase de combate

Se permite volar puentes durante la fase de combate del jugador contrario siempre que una unidad enemiga vaya a atacar a través del lado de hexágono de puente.

NOTAS DE JUEGO: La demolición efectiva de un puente durante la fase de combate produce los siguientes efectos:

-Evita que cualquier unidad acorazada que está atacando a través del puente gane un desplazamiento de columnas acorazado (21.3)
-Evita que las unidades acorazadas y de reconocimiento avancen tras el combate a través del lado de hexágono de río (19.2)
-Permite al atacante cancelar el ataque (14.4)

7.5 Modificadores de demolición de puentes (acumulativos)

+1 si el intento se produce durante la fase de combate del jugador contrario.
+2 si la unidad amiga que intenta la voladura está desorganizada, enzarzada o bajo un marcador de movimiento estratégico.

7.6 Efectos de los puentes volados

Ambos jugadores deben tratar un puente volado como un lado de hexágono de río normal.

7.7 Restricciones a las demoliciones

PRIMER DÍA: No se permite volar puentes en los dos primeros turnos (incluyendo el primer turno de noche) con la salvedad del puente de Ouren (7.8)

RÍOS EN POBLACIONES: Cuando un río atraviesa el centro de un hexágono de población (por ejemplo Clervaux o Houffalize) no puede demolerse nada en ese hexágono.

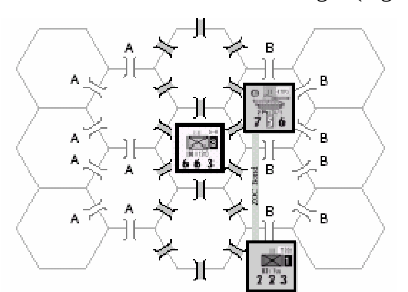
7.8 El puente de Ouren

NOTA DE DISEÑO: El puente cerca de Ouren (2020) representa en realidad dos puentes poco resistentes. Fueron cruciales en el avance de la 116 división Panzer que, a su llegada a los puentes en el segundo día de la ofensiva, los encontró inadecuados para tanques y equipo pesado. En este juego existe la posibilidad de que uno de los puentes sea adecuado.

La primera vez que el jugador alemán intente moverse, atacar o avanzar a través del puente de Ouren (2020) con una unidad de combate el jugador aliado tira un dado. Si sale 1-4 el puente se considera destruido (y se coloca un marcador de puente volado). Si sale 5 ó 6 el puente se considera normal y permanece intacto. Esta tirada especial ocurre sólo una vez: si el puente es destruido y luego vuelto a levantar se le considera un puente normal en todos los aspectos; y si el puente queda intacto puede ser volado como el resto de puentes a partir del turno 17AM.

7.9 Reconstruir puentes

Los puentes pueden ser reconstruidos por cualquier jugador en sus localizaciones originales. Para levantar un puente deben cumplirse dos condiciones:
-Los dos hexágonos tangentes al lado de hexágono de puente deben estar libres de unidades enemigas y bien a)ocupados por unidades amigas, b) libres de zonas de control enemigas (regla 9).



EJEMPLO: El jugador americano pretende que la unidad del centro vuele tantos puentes como sea posible. Los siete puentes marcados A no pueden volarse porque no hay unidades alemanas a un hexágono de distancia. Los siete puentes marcados B tampoco pueden ser destruidos, pues el radio de un hexágono no puede entrar en ni cruzar un enlace de ZOC enemiga o un hexágono donde haya unidades enemigas. El resto de puentes podrán ser volados por la unidad aliada con un resultado de 1-4 en la tirada correspondiente.

-Se debe poder trazar una línea de suministro que sólo discurra por carreteras (23.3) desde al menos uno de los hexágonos tangentes al lado de hexágono de puente.

PROCEDIMIENTO: La construcción de puentes es un proceso en dos etapas. En la primera fase de construcción de puentes de cada jugador en la que las dos condiciones de arriba se cumplan, el marcador de puente volado se gira a su lado de “en construcción”. En la siguiente fase de construcción de puentes (del mismo jugador), si las dos condiciones citadas antes se siguen cumpliendo, se retira el marcador del puente y éste puede ser utilizado normalmente en ese mismo turno.

7.10 Los puentes de Dasburg y Gemünd

La construcción de estos dos puentes había sido planificada semanas antes de la ofensiva y cada uno tenía un batallón de ingenieros con equipo de puentes ocupado en su construcción: por ello estos dos puentes fueron completados rápidamente (aproximadamente a las 4 de la tarde del día 16). Por lo tanto estos dos puentes se consideran completados en la fase de puentes del turno 16PM. Si mas tarde alguno de ellos es volado, la reconstrucción se desarrolla de manera normal.

NOTA DE JUEGO: Puede ser útil girar los marcadores de puente volado de Dasburg y Gemünd a su lado de “En construcción” en el primer turno, y así recordar de un modo visual que deben ser retirados en el turno 2.

LOCALIZACIÓN: Puente de Dasburg, 2115; Puente de Gemünd, 2013.

8- APILAMIENTO

NOTA DE DISEÑO: Este juego insiste especialmente en limitar el apilamiento. En general los jugadores estarán limitados a tres batallones de infantería y un batallón de tanques por hexágono.

8.1 Límite de puntos de apilamiento

No se permiten más de *3 puntos de apilamiento* por hexágono.

NOTA: Las unidades acorazadas con silueta y las de artillería no tienen valor de apilamiento, pero el número de tales unidades que pueden estar en un mismo hexágono se ve limitado por las reglas de 8.2

8.2 Límite de unidades

No se permiten más de dos unidades en un mismo hexágono, con las siguientes excepciones:

-Todos los componentes de un regimiento de infantería o Panzergrenadier pueden apilarse juntos y ser considerados como una sola unidad (estas unidades se indican mediante una barra coloreada detrás de su identificación de regimiento). Del mismo modo, los dos escuadrones que forman un Grupo de Caballería cuentan como una unidad a efectos de apilamiento.

-Dos unidades acorazadas con silueta *de un escalón* y *de la misma división* cuentan como una sola unidad a efectos de apilamiento (“un escalón” incluye una unidad de dos escalones reducida). *Por ejemplo, si los dos batallones de tanques de la 2 división Panzer están de su lado reducido, pueden apilarse juntos y ser contados como una sola*

unidad.

-“BATTLE GROUP”: Tres unidades cualesquiera que no sean de artillería pueden apilarse en un hexágono, siempre que su *factor de defensa* combinado no sea mayor que 7.

8.3 Penalización por apilamiento excesivo

El límite de apilamiento no puede ser sobrepasado de forma voluntaria excepto en el transcurso del movimiento y después de una retirada. El límite de apilamiento debe ser estrictamente respetado al completar el movimiento o en el avance tras el combate (19.1). El jugador que posea las unidades mal colocadas debe corregir todas las violaciones del límite de apilamiento en esos momentos eliminando unidades del hexágono en cuestión hasta satisfacer el límite. Se permite apilar de más después de una retirada (17.4), pero al terminar la siguiente fase de movimiento del mismo jugador el límite no puede seguir estando sobrepasado. De lo contrario, el jugador tendrá que eliminar el exceso de unidades.

9- ZONAS DE CONTROL (ZOC)

9.1 Regla general

Los seis hexágonos inmediatamente contiguos al hexágono que ocupan una o varias unidades de combate constituyen la zona de control (ZOC) de esas unidades. Todas las unidades de combate proyectan ZOC [incluso las de artillería y las desorganizadas (18.2)]

9.2 ZOCs y movimiento

Toda unidad debe detenerse al entrar en una zona de control enemiga (EZOC). Las unidades que empiezan su movimiento en una EZOC pueden salir de ella. A todas las unidades les cuesta un punto de movimiento extra (+1 MP) salir de una EZOC. No hay coste adicional de PMs por entrar en una EZOC.

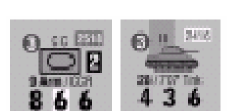
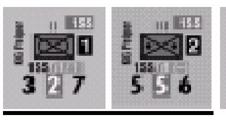
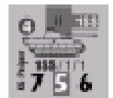
9.3 Movimiento de ZOC a ZOC

Una unidad que inicia su movimiento en una EZOC puede moverse a otra EZOC (y detenerse) de la misma u otra unidad enemiga siempre que no cruce o entre en un enlace de ZOC (regla 10).

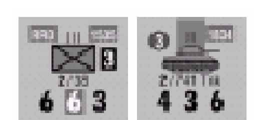
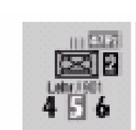
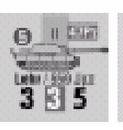
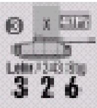
9.4 ZOCs y unidades acorazadas con silueta

Las ZOCs de unidades de tanques con silueta no se proyectan en o desde un hexágono boscoso y abrupto salvo a lo largo de una carretera (primaria o secundaria).

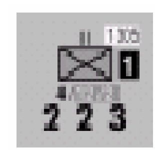
EJEMPLOS DE APILAMIENTO VÁLIDO

Estas dos unidades acorazadas con un escalón pertenecen a la misma división y por tanto cuentan como una a efectos de apilamiento.

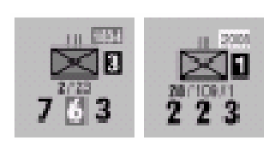
Cuentan como 1 unidad para apilamiento (partes del mismo regimiento)



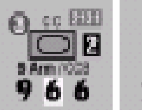


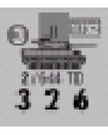
BATTLE GROUP

EJEMPLOS DE APILAMIENTO NO VÁLIDO

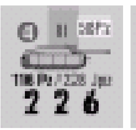
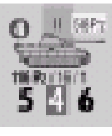
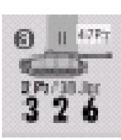


¡No!. Razón: Se ha excedido el límite de puntos de apilamiento.





¡No!. Razón: No se permiten más de dos unidades por hexágono (excepto Battle Groups [8.2])

¡No!. Razón: No se permiten más de dos unidades por hexágono (excepto Battle Groups [8.2])

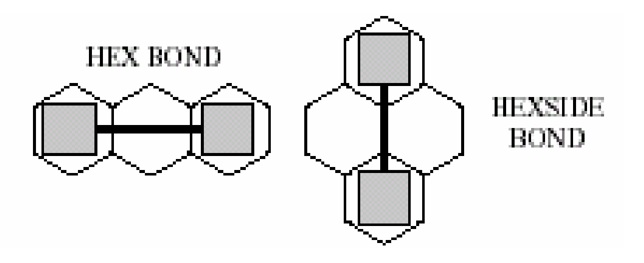
9.5 Otros efectos de las ZOCs

-EZOCs y retiradas: ver 17.1, 17.2
-EZOCs y avances: ver 19.3
-EZOCs y líneas de suministro: ver 23.3

10. ENLACES DE ZOC

10.1 Regla general

Cuando dos unidades del mismo bando están separadas por dos hexágonos (hay un hexágono vacío entre las dos) crean un enlace entre ellas que ninguna unidad enemiga puede cruzar (ni entrar en él). Debido a la disposición de la red de hexágonos hay dos tipos de enlaces- enlaces de hexágono y enlaces de borde.



ENLACE DE HEXÁGONO *ENLACE DE BORDE*

10.2 Efectos de los enlaces de ZOC

-Ninguna unidad puede entrar en enlaces de hexágono o cruzar enlaces de borde enemigos en la fase de movimiento.

-Las unidades que se tienen que retirar forzosamente a enlaces de hexágono o a través de enlaces de borde enemigos son eliminadas (17.2)

-El suministro nunca puede llegar a enlaces de hexágono ni cruzar enlaces de borde enemigos.

10.3 Enlaces de ZOC y terreno

Un enlace de ZOC no puede ser trazado:

- A través de dos orillas de río (como en los meandros de los ríos)

-A través de dos lados de hexágono boscosos y abruptos. Sin embargo sí puede trazarse a lo largo de un lado de hexágono de ese tipo siempre que ese lado no acabe en dos hexágonos de igual terreno. Ejemplo: No es posible un enlace entre 1305 y 1505, ni tampoco entre 1506 y 1305.

NOTA DE JUEGO: Se pueden establecer enlaces a través de lados de hexágono de lago.

10.4 Anular enlaces de ZOC

Un enlace de borde queda anulado cuando hay unidades enemigas en ambos lados del borde de hexágono correspondiente (como las unidades D y E en el diagrama de la página siguiente). Un enlace de hexágono queda anulado cuando el hexágono en cuestión contiene una unidad enemiga (unidades E y F en el mismo diagrama).

10.5 Intersección de enlaces de ZOC

Si ambos jugadores tienen enlaces de ZOC que intersectan, entonces ninguno de los dos puede cruzar el enlace del otro hasta que no haya sido anulado.

10.6 Enlaces de ZOC con el límite del mapa

Una unidad puede formar con el límite del mapa enlaces de ZOC de borde, pero no de hexágono.

11. REGLAS BÁSICAS DE MOVIMIENTO

11.1 Procedimiento

Durante la fase de movimiento el jugador activo puede mover todas, algunas, o ninguna de sus unidades de combate. Cada unidad tiene una capacidad de movimiento (MA), que es el máximo número de puntos de movimiento (MPs) que puede gastar para moverse en la fase de movimiento y ser todavía capaz de atacar en la fase de combate. Entrar en un hexágono cuesta un cierto número de puntos de movimiento que viene dado en la tabla de efectos del terreno (TEC). Se debe terminar el movimiento de una unidad (o grupo de ellas) antes de empezar a mover otro.

Ejemplos de enlaces de ZOC (ver ilustración en la página 7 de las reglas originales): Las líneas negras indican los enlaces del mismo bando, las grises los del bando contrario y las discontinuas los enlaces anulados. Nótese que las unidades F y G mantienen su enlace aunque está intersectado por un enlace enemigo. Nótense también los enlaces de H con el límite del mapa.

11.2 Movimiento extendido

Las unidades no mecanizadas pueden usar el movimiento extendido para incrementar su capacidad de movimiento en 2 MPs. Las unidades mecanizadas no pueden usarlo (tienen movimiento estratégico). Toda unidad que use movimiento extendido no puede *terminar* su movimiento adyacente a unidades enemigas. Se puede empezar el movimiento adyacente a unidades enemigas y utilizar movimiento extendido.

11.3 Movimiento táctico

Una unidad puede desentenderse de todo coste de MPs y moverse hasta dos hexágonos: esto se llama movimiento táctico. Las unidades que lo usen deben seguir deteniéndose al entrar en una EZOC, no pueden cruzar enlaces de ZOC enemigos y no pueden cruzar o entrar en terreno prohibido. Estas unidades pueden atacar normalmente en la fase de combate.

NOTA: Las unidades que usan vehículos no pueden moverse con movimiento táctico a través de hexágonos de bosque

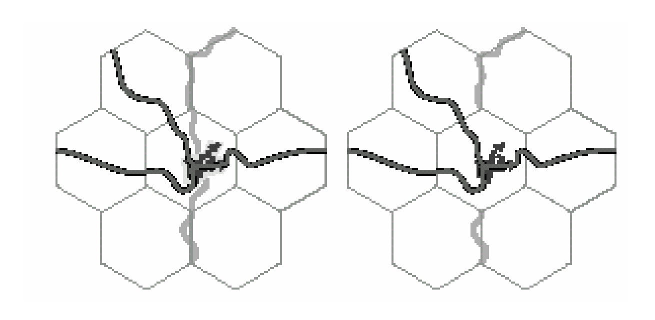
MARCADORES DE RETRASO: Los marcadores de tráfico, barricadas y hexágonos de atasco de St-Vith (regla 24) no tienen ningún efecto sobre el movimiento táctico.

11.4 Movimiento y ríos

RÍOS: Las unidades con vehículos no pueden cruzar un lado de hexágono de río sin puente- deben usar puentes. Las unidades de infantería sólo pueden cruzarlos si empiezan adyacentes al lado de hexágono de río y usan movimiento táctico (moverse un máximo de dos hexágonos). Las unidades de infantería no pueden cruzar dos lados de hexágono de río sin puente en la misma fase de movimiento.

EL MOSA: Se le trata como a un río normal a efectos de movimiento y combate. Véase la única excepción en 17.2

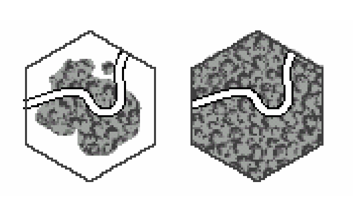
RÍOS QUE ATRAVIESAN POBLACIONES: Los ríos que atraviesan el centro de las poblaciones (como Malmédy) no se tienen en cuenta. La importancia del río como barrera contra el movimiento y terreno defensivo se ve mitigada por el entorno urbano.



Cómo se ve Cómo se considera

11.5 Hexágonos de bosque y de la West Wall

Las unidades con vehículos sólo pueden *entrar y salir* de hexágonos de bosque o de West Wall si siguen la carretera



Cómo se ve Cómo se considera

11.6Lados de hexágono boscosos y abruptos (verde oscuro)

El terreno boscoso y abrupto representa un pequeño valle boscoso con un río o arroyo en el centro del hexágono.

Cruzar un lado de hexágono verde oscuro *sin carretera* es lo mismo que cruzar un lado de hexágono de río sin puente. Las unidades con vehículos no pueden pasar. Las unidades de infantería sólo pueden cruzarlos si empiezan adyacentes al lado de hexágono boscoso y abrupto y usan movimiento táctico (moverse un máximo de dos hexágonos). Las unidades de infantería no pueden cruzar dos lados de hexágono boscoso y abrupto sin carretera en la misma fase de movimiento.

11.7Movimiento por carretera y carreteras forestales

Las unidades que sigan una carretera al moverse pueden usar el menor coste de la carretera. Este coste puede usarse al entrar o salir de una EZOC.

CARRETERAS FORESTALES: Las carreteras secundarias en hexágonos de bosque cuestan 2 MPs para las unidades mecanizadas.

11.8Artillería y movimiento

Véase 22.1-22.3

11.9 Salir del mapa y cajas "fuera del mapa"

EN GENERAL: Toda unidad aliada que salga del mapa mediante movimiento se sitúa en la caja "fuera del mapa" asociada al límite de mapa por el que ha salido. El coste en MPs de salir del mapa desde un hexágono de límite del mapa es siempre de 1 MP. En el turno siguiente la unidad puede volver al mapa en cualquier hexágono de entrada asociado a la caja en la que está, o bien moverse a una caja "fuera de mapa" adyacente y terminar su turno. Las unidades alemanas nunca pueden entrar en las cajas "fuera de mapa", y sólo pueden salir del mapa para completar las condiciones de victoria. Ninguna unidad (de cualquier bando) puede salir del mapa por el límite este.

EJEMPLO: Las unidades aliadas en la caja "fuera de mapa" sudeste pueden entrar en el mapa por los hexágonos de entrada A, B o C o bien moverse a la caja sudoeste.

HACIA AMBERES: Las unidades alemanas que salgan del mapa entre W3420 y Lieja (a través del Mosa) para completar las condiciones de victoria no se sitúan en una caja "fuera de mapa", sino que se dejan aparte. No pueden volver al mapa tras salir de él.

RETIRADAS FUERA DEL MAPA: Cualquier unidad aliada que se retire fuera del mapa se situará desorganizada en la caja "fuera de mapa" correspondiente. Una unidad desorganizada no puede salir de una caja hasta que no se reorganice. (18.4)

11.10 Límites de ejército

RESTRICCIÓN AL MOVIMIENTO: Las unidades alemanas no pueden cruzar las líneas de límite de ejército antes del turno 18AM. Las restricciones debidas a los límites de ejército se anulan al empezar el turno 18AM. Las líneas de límite no se extienden más allá de los hexágonos marcados en el mapa- de modo que las unidades alemanas que se muevan al oeste de las líneas lo podrán hacer en cualquier dirección.

EFECTOS SOBRE EL COMBATE: Las unidades alemanas pueden atacar a través de las líneas de límite de ejército pero no pueden atravesarlas en el avance tras el combate. Si una unidad alemana se tiene que retirar forzosamente a través de una línea, se desorganiza automáticamente (18.2) y no puede reorganizarse (18.4) hasta que haya vuelto a cruzar la línea o hasta el turno 18AM. Los límites de ejército no afectan a las ZOCs o a los enlaces de ZOC.

REEMPLAZOS: Mientras estén activas las líneas de límite, aquellas unidades que vuelvan al juego mediante reemplazos deben ser situadas dentro de los límites de su ejército.

12- MOVIMIENTO ESTRATÉGICO Y MARCADORES DE CAMIONES.

12.1 Movimiento estratégico en general

Las unidades mecanizadas (incluyendo las de artillería aliada) pueden usar el movimiento estratégico para doblar su capacidad de movimiento. No pueden usar movimiento estratégico las unidades no mecanizadas, los tractores de artillería alemanes o las unidades sin suministros. Las unidades que usen movimiento estratégico deben moverse siempre por carreteras (primarias o secundarias). Los refuerzos que entren en el mapa pueden hacerlo usando movimiento estratégico.

12.2 Restricciones

Toda unidad que vaya a usar movimiento estratégico puede empezar apilada con otras, pero está sujeta a las siguientes restricciones:

- No podrá empezar su movimiento en una EZOC, ni tampoco entrar en una EZOC.
- No podrá terminar su movimiento apilada con otra unidad
- No podrá terminar su movimiento adyacente a otra unidad que lleve el marcador de movimiento estratégico. Si la unidad adyacente está en una carretera diferente no se considera adyacente sólo para esta regla.

12.3 Movimiento estratégico y marcadores de tráfico

Las unidades que usen movimiento estratégico deben gastar los puntos de movimiento correspondientes por entrar en un hexágono de atasco de St-Vith o en un hexágono que lleve un marcador de tráfico. Asimismo deben detenerse si entran en un hexágono con un marcador de barricada (24.8)

EJEMPLO (ver ilustración en la página 8 de las reglas originales): Los números indican cuántos puntos de movimiento (MPs) cuesta entrar en cada hexágono (antes de que se hiele el suelo[28.1]). La unidad A se mueve 7 MPs. La unidad B usa movimiento extendido para aumentar su capacidad de movimiento a 5. La unidad C no puede cruzar el lado de hexágono de río porque no empezó adyacente a él. La unidad D tiene que usar movimiento táctico para cruzar un lado de hexágono de río sin puente. La unidad E usa movimiento táctico porque de otra manera le costaría 8 MPs (+1 por salir de una EZOC, 4 MPs por el hexágono de bosque y otros 3 por el terreno ligeramente arbolado). La unidad F no puede entrar el hexágono abrupto y boscoso porque no empezó adyacente a él. La unidad G debe gastar 4 MPs por la carretera forestal con el marcador de tráfico. La unidad H tiene que detenerse tras un hexágono porque ha entrado en una EZOC. La unidad I aprovecha los hexágonos abruptos y boscosos para infiltrarse a través de las líneas enemigas. Nótese que la unidad I sólo puede entrar en hexágonos de bosque/ abruptos y boscosos por las carreteras. Las unidades J y K usan el movimiento táctico para atravesar un lado de hexágono abrupto y boscoso.

12.4 Marcadores de movimiento estratégico (SM)

El número de unidades que pueden usar movimiento estratégico en una misma fase de movimiento está estrictamente limitado al número de marcadores de SM disponibles en cada bando (6 para los alemanes y 10 para los aliados). Sitúe un marcador de SM encima de todas las unidades que hayan utilizado movimiento estratégico (incluyendo refuerzos).

12.5 Movimiento estratégico y combate

Las unidades atacadas mientras llevan un marcador de SM no reciben ningún Bonus de combate defensivo (DCB) (15.1) y proporcionan al atacante un desplazamiento a la derecha en la tabla de resultados de combate (CRT). El valor de calidad de tanques (TQ) y las ZOCs no se ven afectados por el movimiento estratégico. Si la unidad se ve obligada a retirarse o a enzarzarse, se elimina el marcador de SM.

12.6 Marcadores de camiones

12.61 REGLA GENERAL: Las unidades aliadas no mecanizadas pueden desplazarse en camiones. Las unidades de infantería moviéndose en camiones son idénticas a las unidades mecanizadas usando movimiento estratégico. Se puede asignar camiones a las unidades aliadas no mecanizadas si éstas empiezan su fase de movimiento en una carretera (de cualquier tipo) y al menos a dos hexágonos de unidades enemigas, o también si están en una caja "fuera de mapa". Las unidades deberán consumir toda su capacidad de movimiento para subirse a los camiones (es decir, el primer turno en que usen camiones no podrán moverse).

EXCEPCIÓN: Los refuerzos no mecanizados aliados pueden entrar al mapa en camiones si hay marcadores de camiones disponibles- no necesitan consumir un turno en subirse.

Los marcadores de camiones están impresos en el reverso de los marcadores de movimiento estratégico. Esto significa que montar una unidad de infantería en camiones implica un movimiento estratégico menos para las unidades mecanizadas.

12.62 PROPIEDADES DE LOS CAMIONES: La infantería aliada montada en camiones recibe 12 MPs y se mueve al ritmo de las unidades mecanizadas. Se considera que las unidades en camiones están usando movimiento estratégico y por tanto deben cumplir todas las reglas a él inherentes. Pero atención, no se deben doblar los 12 MPs pues ya han sido calculados teniendo en cuenta el movimiento estratégico.

12.7 Eliminar marcadores de SM/Camiones

Si una unidad utiliza un marcador de SM/Camiones éste debe permanecer en la unidad hasta la siguiente fase de movimiento del mismo jugador, siempre y cuando no sea eliminada en alguno de los tres casos siguientes:

-En la próxima fase de movimiento del mismo jugador la unidad no va a usar movimiento estratégico- el marcador queda inmediatamente disponible para ser usado en otras unidades.
-La unidad se enzarza o se ve obligada a retirarse.
-El jugador alemán puede eliminar sus marcadores de SM durante la fase de suministro de artillería para poder almacenar sus marcadores de SM/Tractores de artillería. El jugador aliado no puede hacer esto porque las unidades de artillería aliadas que usan SM no pueden ser giradas a su lado "preparado" (5.3)

13. REFUERZOS Y HEXÁGONOS DE ENTRADA

13.1 Refuerzos

Los refuerzos reciben su capacidad de movimiento completa en su turno de entrada y pueden entrar en juego durante la fase de movimiento gastando el coste del terreno (o el de carretera) del hexágono en el que entran. Los refuerzos deben entrar por los hexágonos de entrada, y no en hexágonos situados entre dos hexágonos de entrada. Pueden entrar en el mapa metiéndose en una EZOC pero deben detenerse inmediatamente después, y pueden usar movimiento estratégico en su turno de entrada. Los refuerzos aliados no mecanizados pueden entrar al mapa en camiones si hay marcadores de camiones disponibles. Un refuerzo puede ser situado en la caja "fuera de mapa" que le corresponde por su hexágono de entrada en vez de entrar inmediatamente al mapa. En el turno siguiente podrán moverse a una caja "fuera de mapa" adyacente o entrar al mapa por cualquier hexágono de entrada asociado a la primera caja.

EJEMPLO: El batallón americano de infantería 4/8/2 programado para llegar en el turno 3 puede bien entrar al mapa por los hexágonos de entrada A y B, bien ser situado en la caja "fuera de mapa" aliada del sudeste.

13.2 Refuerzos americanos de ingenieros

Las unidades americanas de ingenieros no entran desde fuera del mapa. En su turno de llegada, el jugador aliado podrá colocarlas en hexágonos de pueblo o ciudad (no aldea) que él controle, fuera de cualquier EZOC, y de forma que sólo haya una por hexágono- en Bastogne se podría colocar una en cada hexágono, haciendo un total de dos. Pueden exceder los límites de apilamiento al ser situados.

RESTRICCIÓN DE MOVIMIENTO: Las unidades americanas de ingenieros pueden moverse dos hexágonos como máximo en su turno de llegada.

NOTA DE DISEÑO: Durante el pánico de los tres primeros días los EEUU movilizaron los batallones de ingenieros asignados a cuerpos y ejércitos para luchar como infantería. Estas unidades operaban arreglando carreteras, cortando árboles, etc.

13.3 Refuerzos de artillería

Todas las unidades de artillería llegan de su lado "disparado".

13.4 Captura alemana de los hexágonos de entrada

Si unidades alemanas ocupan un hexágono de entrada, los refuerzos aliados programados para llegar en él pueden bien luchar para hacerse sitio en el mapa (13.5), esperar en la caja "fuera de mapa" hasta que el hexágono quede abierto, o seguir el procedimiento de 13.1 para entrar por otro sitio.

BLOQUEO: Si un hexágono de entrada está ocupado por unidades de combate alemanas, ninguno de los refuerzos aliados programados para entrar por ese "sector" pueden hacerlo hasta que la unidad alemana sea "bloqueada". Se define "sector" como todos los hexágonos de entrada asociados a una misma caja "fuera de mapa". Para bloquear a una unidad alemana en un hexágono de entrada, se debe situar adyacente a la unidad alemana y fuera del mapa una unidad aliada con un factor de defensa de al menos 6 (o varias unidades con un factor de defensa combinado de al menos 6). Las siguientes unidades aliadas pueden hacer de bloqueadoras:

-Un refuerzo que llegue ese turno por ese hexágono de llegada
-Cualquier unidad aliada (incluyendo artillería) que se encuentre en la caja "fuera de mapa" correspondiente. Las unidades de artillería usan su factor de defensa entre paréntesis.

RESTRICCIONES DE BLOQUEO: Las unidades bloqueadoras aliadas no pueden moverse hasta que el hexágono de entrada sea desocupado por las unidades enemigas o hasta que otra unidad releve a la que efectúa el bloqueo. En ese momento, la unidad queda libre y puede entrar en el mapa (durante la fase de movimiento aliada) por ese hexágono de entrada (si está vacío), o moverse a la caja "fuera de mapa" del sector y entrar por otro hexágono de entrada en turnos posteriores. Las unidades bloqueadoras también pueden atacar a las unidades del mapa (véase 13.5)

NOTA DE DISEÑO: Es extremadamente importante que el jugador aliado guarde sus flancos. Si no lo hace, los refuerzos le serán sustraídos para cumplir esta tarea.

CONSEJO DE ESTRATEGIA: El jugador alemán debería usar el 7º ejército para capturar los hexágonos de entrada del lado sur- esto evitará que la 10ª división acorazada refuerce el área de Bastogne.

13.5Ataques aliados desde fuera del mapa

Se pueden situar unidades aliadas (bien refuerzos que entran por ese hexágono, bien unidades asignadas a su bloqueo, bien unidades de la caja "fuera de mapa" de ese sector) adyacentes a un hexágono de entrada para atacar al mapa desde fuera. El número de apilamientos aliados que pueden atacar un hexágono de entrada desde fuera del mapa es igual al número de carreteras que llevan fuera del mapa desde el hexágono. Por ejemplo, el hexágono 1601 puede ser atacado por dos apilamientos. Se puede usar artillería en su lado "preparado" situada en la caja "fuera de mapa" correspondiente y también apoyo aéreo. Se aplican todas las reglas de combate.

RESTRICCIÓN: Sólo se permite atacar desde fuera del mapa si todos los hexágonos de entrada ocupados por enemigos están bloqueados (tienen al menos 6 factores de defensa aliados asignados). En otras palabras, sólo se puede atacar desde fuera del mapa cuando los flancos están cubiertos.

ATAQUES FALLIDOS: Si el ataque aliado desde fuera del mapa *no* consigue eliminar al enemigo del hexágono de entrada, los atacantes pasan a ser unidades bloqueadoras del mismo hexágono.

ATAQUES VICTORIOSOS: Si el ataque consigue eliminar al enemigo del hexágono, todas las unidades participantes pueden avanzar tras el combate- el primer hexágono del avance *debe* ser el hexágono de entrada. Todas aquellas unidades que no avancen (o no puedan hacerlo por razones de apilamiento) deben volver a la caja "fuera de mapa" del sector.

IMPORTANTE: Ninguna unidad, de ningún bando, puede atacar desde el mapa a unidades bloqueadoras o a las cajas "fuera de mapa".

14- REGLAS BÁSICAS DE COMBATE

14.1 Regla general

Las unidades activas pueden atacar a unidades enemigas adyacentes en la fase de combate. Atacar es voluntario: ninguna unidad está obligada a hacerlo. Ninguna unidad puede atacar o ser atacada más de una vez por fase de combate (excepción: combate de ruptura [19.4]). Todas las unidades que defienden un hexágono deben ser atacadas como una sola fuerza defensiva combinada. El atacante puede ejecutar sus ataques en cualquier orden y no tiene que anunciarlos antes de la resolución.

14.2 Combate en múltiples hexágonos

-El atacante sólo puede atacar un hexágono a la vez: no puede atacar a dos hexágonos en un mismo combate.
-Varias unidades en el mismo hexágono pueden atacar a enemigos adyacentes en hexágonos diferentes siempre que cada ataque se lleve a cabo separadamente.
-Ninguna unidad puede dividir su factor de ataque para poder atacar otro hexágono en un ataque diferente.

NOTA: Contrariamente a otros sistemas de juego, las unidades atacantes no están obligadas a atacar a todos los enemigos que estén adyacentes.

14.3 Mando y control

REGLA GENERAL: El atacante puede hacer participar en un mismo ataque un máximo de dos divisiones. El uso de la artillería no está restringido por el mando y control; los colores de identificación de ejército/cuerpo no tienen ningún efecto.

UNIDADES NO DIVISIONARIAS: Cada unidad no divisionaria (sin número de división en negrita) es tratada como una división en sí misma mientras no esté apilada con otras unidades. Si se apila con unidades divisionarias, se considera parte de la misma división a efectos de mando y control (asignada temporalmente). Si se apila con otra unidad no divisionaria, ambas unidades se consideran como una sola división a efectos de mando y control.

BRIGADAS Y GRUPOS: La 150 brigada Panzer, la brigada Führer Begleit, la brigada Führer Grenadier y todos los grupos de caballería mecanizada americanos (cada uno compuesto por dos escuadrones) se consideran como divisiones para esta regla.

14.4 Procedimiento de combate

Siga estos pasos para cada combate:

PASO UNO: El defensor puede tirar dados para volar puentes antes de que el ataque comience (7.4). Si el puente es destruido el atacante puede cancelar el ataque.

PASO DOS: Comparar la fuerza de ataque total combinada de las unidades atacantes con la fuerza defensiva total [más los bonus de combate defensivo (DCBs)] de las unidades defensoras implicadas y expresar la comparación como una proporción numérica (atacante respecto a defensor). Redondear la proporción hacia debajo para obtener una de las proporciones incluidas en la CRT.

EJEMPLO: Una proporción 15 a 4 sería una 3-1.

PASO TRES: El atacante, y después el defensor, declaran si van a usar apoyo artillero (22.6) y, en caso de hacerlo, especifican qué unidades de artillería van a proporcionar el apoyo.

PASO CUATRO: Tras tener en cuenta los desplazamientos de columna, se tira un dado y se aplican los resultados. Los jugadores eliminan inmediatamente las pérdidas (16.3) y llevan a cabo las retiradas, defensas determinadas(16.7), avances tras el combate y combate de ruptura (19.4)

14.5 Proporciones máxima y mínima

Las proporciones menores que 1-3 se resuelven en la columna 1-3. Los combates con proporciones mayores que 7-1 se resuelven en la columna 7-1. Los desplazamientos de columna de atacante y defensor se aplican antes de la restricción de máximo o mínimo.

EJEMPLO: Una proporción 9-1 con un desplazamiento de 1 a la izquierda usaría la columna 7-1.

15- MODIFICADORES DEL COMBATE.

15.1 Bonus de combate defensivo (DCBs)

En vez de desplazamientos de columna por terreno, el defensor recibe bonus de combate defensivo (DCBs). Se tratan de adiciones de puntos de fuerza al hexágono (no por unidad). Refiérase a la tabla de efectos de terreno (TEC) para ver la lista completa de DCBs. Un defensor sólo puede recibir un DCB –se usará el más favorable de todos los disponibles.

EJEMPLO: Una unidad 1-1-3 de ingenieros en un hexágono de pueblo (+3) tendría una fuerza defensiva de 4.

RESTRICCIONES:
-Las unidades con el factor de defensa entre paréntesis no pueden recibir DCBs.
-Las unidades que estén usando movimiento estratégico no reciben DCBs (12.5)
-Debido a la falta de apoyo de infantería, las unidades de tanques con silueta están restringidas a un DCB máximo de +1.

15.2 Dividir entre dos

Cuando se divida entre dos, hágase siempre por unidades individuales (no con la pila completa), y redondéense los decimales hacia arriba hasta el número entero más próximo (ejemplo: la mitad de 5 sería 3).

Una unidad atacante nunca puede dividir entre dos su fuerza de ataque más de una vez para un mismo ataque.

15.3 Ríos

Las unidades de combate que ataquen a través un lado de hexágono de río (incluyendo el Mosa) ven su fuerza de ataque reducida a la mitad. Un puente intacto permite a una unidad acorazada ganar un desplazamiento acorazado (21.3) pero *no* cancela la reducción a la mitad de los factores de ataque.

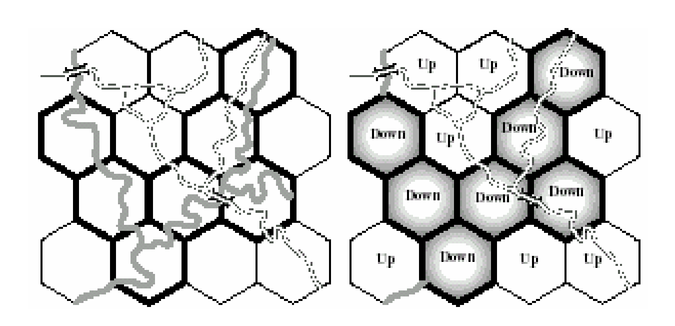
15.4 Unidades con vehículos y combate

Las unidades con vehículos ven su factor de ataque disminuido a la mitad (redondeo hacia arriba) si atacan *hacia o desde* un hexágono de bosque, West Wall o abrupto y boscoso, a no ser que lo hagan siguiendo una carretera. En otras palabras, si no pueden moverse a través del lado de hexágono sobre el cual están atacando, su fuerza se reduce a la mitad.

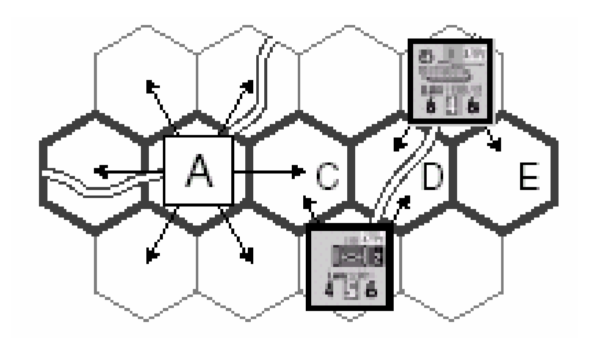
15.5 Ventaja de la altura y del terreno abrupto y boscoso

Las unidades de combate que ataquen *desde* un hexágono abrupto y boscoso ven su factor de ataque reducido a la mitad. El factor no se reduce para las unidades que ataquen *hacia* uno de estos hexágonos desde hexágonos de otro tipo (esto es la "ventaja de la altura") Para conseguir ventaja de altura una unidad con vehículos debe atacar a lo largo de una carretera (por 15.4)

NOTA DE DISEÑO: Considérese que un hexágono abrupto y boscoso representa un valle pequeño. Si se ataca desde dentro del valle (hacia arriba) se reduce el factor. Si se ataca desde fuera (en las alturas que rodean el valle), el factor no se reduce. En este juego los hexágonos boscosos y abruptos no son necesariamente una buena posición defensiva.



Se ve así *Se considera así*



EJEMPLO: La unidad A sufriría reducción al atacar a cualquiera de los seis hexágonos colindantes, sin importar qué tipo de unidad fuera. El regimiento de PzG es una unidad de infantería de modo que no sufre reducción al atacar los hexágonos C o D. El batallón de tanques es una unidad con vehículos, y por tanto sufre reducción al atacar el hexágono E porque no podría entrar en él.

RÍOS Y HEXÁGONOS BOSCOSOS Y ABRUPTOS: Los ríos dentro de hexágonos abruptos y boscosos se tratan como si no existieran- pues su efecto ya está incluido en el beneficio por "lado de hexágono abrupto y bosocoso". Excepción: siempre se le reduce el factor de ataque a la mitad a aquellas unidades que ataquen a un hexágono abrupto y boscoso a través de un lado de hexágono que contenga un puente (volado o no). Ejemplo: del hexágono 2828 al 2928.

15.6 Apoyo aéreo aliado

A partir del turno del 23 de diciembre AM el jugador aliado recibe apoyo aéreo aliado.

APOYO AÉREO OFENSIVO: Durante el turno del jugador aliado, éste puede utilizar los marcadores de apoyo a tierra para indicar qué ataques van a recibir apoyo aéreo. El jugador aliado determina el número de marcadores de apoyo aéreo disponibles en cada turno mediante una tirada de dados (en cualquier momento durante la fase de movimiento) cuyo resultado se divide por dos (redondeando hacia arriba). Por ejemplo, un resultado de 5 significaría 3 marcadores de apoyo aéreo. Cada marcador proporciona un desplazamiento favorable de una columna (a la derecha) en la CRT. En cada combate se puede usar un marcador como máximo. Los marcadores de apoyo aéreo no son acumulativos y aquellos que no sean usados se eliminan. Tras la resolución de los combates se retiran los marcadores.

APOYO AÉREO DEFENSIVO: Durante el turno del jugador alemán, el apoyo aéreo aliado es aleatorio y se determina mediante una tirada de dados en la tabla de Jabos (cazabombarderos) justo antes de la ejecución de cada combate. El resultado dado por la tabla de Jabos son desplazamientos de columna a la izquierda. El apoyo aéreo defensivo se aplica a todos los ataques alemanes y no está sujeto a la disponibilidad de marcadores de apoyo aéreo.

NOCHE: En los turnos de noche no hay apoyo aéreo.

15.7 West Wall

Sólo las unidades alemanas pueden beneficiarse del +3 por la West Wall (las restricciones de movimiento de 11.5 se aplican a ambos jugadores). Las unidades acorazadas y de reconocimiento aliadas que ataquen un hexágono de West Wall verán reducido su factor de ataque a la mitad

15.8 Atrincheramientos

EFECTOS SOBRE EL COMBATE: Las unidades que defienden hexágonos con atrincheramientos (IPs) pueden usar defensa determinada y recibir un DCB de +2 (véanse más adelante las excepciones). Este DCB de +2 no se acumula al DCB de terreno.

EXCEPCIONES: No pueden beneficiarse de IPs las unidades que estén usando movimiento estratégico y las que tengan su factor de defensa entre paréntesis. Las unidades acorazadas con silueta nunca pueden recibir más de +1 DCB.

CONSTRUCCIÓN: Ambos bandos pueden usar IPs. Éstos pueden construirse en cualquier hexágono salvo en aquellos que contengan ciudades, pueblos, aldeas o West Wall (estos entornos ya suponen un atrincheramiento). Cualquier unidad de combate no desorganizada y no enzarzada (salvo unidades acorazadas con silueta) , que tenga suministros y no esté usando movimiento estratégico puede construir un IP. La construcción se realiza en dos fases- cualquier unidad válida que no se mueva en su fase de movimiento puede empezar a construir un IP. Sitúese un marcador de "IP en construcción" en el hexágono en ese mismo momento. Si en la próxima fase de movimiento del mismo jugador la unidad sigue ahí, y no está ni desorganizada ni bajo un marcador de enzarzado, puede completar el IP (gírese el marcador). La unidad podrá moverse en la misma fase de movimiento en la que el IP haya sido terminado.

CONSTRUCCIÓN RETRASADA: Los IPs en construcción no

pueden ser completados si en ele hexágono hay un marcador de enzarzado o todas las unidades están desorganizadas; sin embargo, el marcador de IP puede permanecer donde está y ser completado en un turno posterior (incluso por unidades diferentes del mismo bando). Una vez que el IP está en construcción el suministro no influye. Una vez que el IP ha sido empezado, la única manera de eliminarlo es desalojando a todos los defensores del hexágono.

ELIMINACIÓN DE IPs: Al final de cada fase de movimiento se eliminan los IPs vacíos. Durante la fase de combate se deben eliminar los IPs de modo inmediato en cuanto los ocupantes sean eliminados o hayan tenido que retirarse.

♣ AÑADIDO: una unidad que comience la construcción de un IP en su Fase de Movimiento no puede atacar en la siguiente Fase de Combate. La artillería no puede usarse para construir Ips.

15.9 Modificadores misceláneos

-El atacante cuyo blanco sea una unidad que esté usando movimiento estratégico recibe un desplazamiento a la derecha (12.5)
-Las unidades acorazadas con TQ gris pueden proporcionar un desplazamiento acorazado (21.1)
-La artillería proporciona desplazamientos en el CRT. Tanto el atacante como el defensor pueden usar artillería (22.6)
-Desplazamiento "sin suministros" (23.4).

16. RESULTADOS DEL COMBATE

16.1 Exposición de resultados de combate

Las palabras "atacante" y "defensor" sólo se refieren a las unidades que participan en el combate que se está resolviendo, y no a la situación estratégica general.

D1* = El defensor pierde un escalón. Los defensores supervivientes deben retirarse cuatro hexágonos y se desorganizan. El atacante recibe el avance extra (19.1) y combate de ruptura (19.4)

DR4* = El defensor debe retirarse cuatro hexágonos y se desorganiza. El atacante recibe el avance extra y combate de ruptura.

DR3 = El defensor debe retirarse tres hexágonos y se desorganiza. El atacante recibe el avance extra.

DR2: El defensor debe retirarse dos hexágonos y se desorganiza. El atacante recibe el avance normal.

FF = Intercambio de fuego: el atacante elige entre aceptar un resultado ENG o tirar dados inmediatamente en la tabla de intercambios de fuego (16.2)

FF(+1) = Igual que FF, pero el atacante modifica su tirada en la tabla de intercambio de fuego en +1

EX = Cada bando pierde un escalón (la unidad que sufre la pérdida es determinada por el jugador al que pertenece [excepción: 16.3]). Los defensores supervivientes quedan enzarzados (eng). No hay retirada ni desorganización. Tampoco hay avance, a menos que el defensor fuese totalmente eliminado por el EX (sólo disponía de un escalón); en este caso el atacante puede avanzar al hexágono del defensor (sólo) y luego detenerse.

Eng = Sitúese un marcador de enzarzado en las unidades defensoras. No hay retirada, desorganización ni avance.

A1/Eng = Como Eng, pero una de las unidades atacantes pierde un escalón.

A1= Una de las unidades atacantes pierde un escalón.

*(asterisco) = Es un recordatorio de que el atacante recibe combate de ruptura(19.4)

16.2 Tabla de intercambio de fuego

Esta tabla sólo se utiliza cuando se obtiene un resultado de "Intercambio de fuego" en la CRT y el jugador atacante decide "presionar". El atacante debe ante todo establecer la unidad en cabeza. Si en el ataque sólo participa una unidad, ésta es; si en el ataque participaron dos o más unidades, el atacante debe elegir una de ellas como unidad de cabeza. La unidad en cabeza es la que determina todos los modificadores a la tirada de dados y la que sufre la pérdida de un escalón en caso de que este resultado se produzca. Sólo pueden ponerse en cabeza unidades que puedan avanzar válidamente al hexágono del defensor- si el atacante no dispone de estas unidades no podrá utilizar la tabla de intercambio de fuego.

EJEMPLO: Una unidad acorazada o de reconocimiento no puede ser seleccionada como unidad en cabeza en ataques a través de un lado de hexágono de río sin puente o un lado de hexágono de bosque sin carretera.

MODIFICADORES DE LA TIRADA DE DADOS:

+1 La unidad en cabeza es inexperta
-1 La unidad en cabeza es de elite
-1 La unidad en cabeza es una unidad acorazada con TQ gris y el hexágono defendido no es de bosque, boscoso y abrupto o de ciudad. El valor de TQ debe ser mayor o igual que el mayor valor de TQ presente en el hexágono defendido.

NOTA: Los modificadores son acumulativos y el "mayor o igual" se diferencia con toda intención de las reglas de desplazamiento de columnas acorazado (21.1)

EJEMPLO: La 4ª división acorazada está atacando hacia Bastogne. El jugador aliado obtiene un resultado FF. Elige el CCR de la 4ª acorazada (una unidad acorazada de elite) como su unidad en cabeza y declara a su oponente que va a presionar "¡con todos los cañones tronando!". Su modificador es de –2 (uno porque la unidad es de elite, otro por la unidad acorazada [suponiendo que el jugador alemán no tenga unidades acorazadas de mayor TQ en el hexágono defendido])

RESULTADOS PROPIOS DE LA TABLA DE INTERCAMBIO DE FUEGO

D1= El defensor pierde un escalón. Los defensores supervivientes deben retirarse *dos* hexágonos y desorganizarse. El atacante puede ejecutar un avance normal.

A1/D1 = Ambos bandos pierden un escalón (el defensor puede elegir la unidad). Los defensores supervivientes se retiran 2 hexágonos y se desorganizan. El atacante puede ejecutar un avance normal.

A1/DR2 = El atacante pierde un escalón. El defensor se retira 2 hexágonos y se desorganiza. El atacante puede ejecutar un avance normal.

Eng+ = Igual que el resultado Eng excepto en que el atacante puede situar un marcador de "ventaja del atacante" en cualquiera de sus unidades participantes (16.6)
AVANCE: Si el resultado del intercambio de fuego permite avance tras el combate, todas las unidades del combate original pueden avanzar- no sólo la unidad en cabeza.

16.3 Selección de pérdidas

Al obtener un resultado de EX, el propietario debe seleccionar una unidad acorazada para las pérdidas si en ese combate contó con un desplazamiento de columnas acorazado. La unidad acorazada elegida debe ser aquella que motivó el desplazamiento. En el resto de resultados de la CRT (A1, D1, etc.) el propietario puede elegir qué

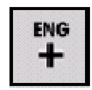
unidad sufre las pérdidas.

INTERCAMBIOS DE FUEGO: La unidad en cabeza siempre sufre las pérdidas si éstas se producen en la tabla de intercambio de fuego (16.2)

16.4 Indicación de pérdidas

La pérdida de un escalón se señala girando la ficha. Si es una unidad de un solo escalón, o ya había sido girada anteriormente, se coloca en la pila de bajas.

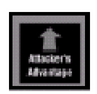
GRANDES UNIDADES: Las unidades con un valor de apilamiento de 2 en su lado reducido forman una unidad remanente cuando pierden el segundo escalón. Elimínese la unidad y reemplácese por una remanente del mismo tipo. El remanente debe cumplir las retiradas o desorganizaciones del resultado de la CRT. Si no hay remanentes disponibles cuando una gran unidad pierde el segundo escalón, no se crea ninguno (se obvia).



16.5 Marcadores "Enzarzado"

El enzarzamiento sólo afecta al defensor (el atacante no necesita volver a luchar en una batalla enzarzada al turno siguiente). Las unidades enzarzadas sufren los siguientes efectos:
-No pueden moverse en la próxima fase de movimiento
-Sufren un modificador de +2 para voladura de puentes (7.5)

Éstos son los dos únicos efectos de estar enzarzado. Los marcadores se eliminan en la fase de combate del jugador propietario (20.5)



16.6 Marcadores de ventaja del atacante

Este marcador se usa en resultados Eng+ ; sitúese en alguna de las unidades atacantes o que estén dirigidas al hexágono defensor. El marcador proporciona un desplazamiento de columna favorable si la(s) unidad (es) atacan el mismo hexágono de nuevo al siguiente turno (solas o con otras unidades).

ELIMINACIÓN: El marcador de ventaja del atacante se elimina en los siguientes casos:
-Siempre después de resolver el segundo ataque (a no ser que se obtenga otro resultado Eng+)
-Si el hexágono objetivo está libre de unidades enemigas al inicio de la fase de combate del jugador propietario.
-Si todas las unidades que estaban originalmente bajo el marcador salen del hexágono –da igual que otras unidades del mismo bando ocupen su lugar. Una o más unidades pueden salir del hexágono siempre que permanezca al menos una de las unidades originales.
-Las unidades en el hexágono que contiene el marcador sufren un resultado de retirada.

16.7 Defensa determinada

Una defensa determinada representa un contraataque o una orden de resistir a toda costa.

16.71 PROCEDIMIENTO: El defensor puede intentar cancelar un avance normal usando la tabla de defensa determinada-no se puede cancelar un avance extra. La defensa determinada sólo puede intentarse por parte de unidades que defiendan hexágonos de aldea, pueblo, ciudad, West Wall o IP.(15.8). Un resultado favorable en esta tabla permite a la(s) unidad(es) no hacer caso de la retirada y de su desorganización asociada, y además cancelar el avance del atacente. Si hay dos o más unidades defendiendo, el defensor elige una unidad no desorganizada como unidad en cabeza. La unidad en cabeza es la que determina todos los modificadores a la tirada de dados y la que sufre la pérdida de un escalón en caso de que este resultado se produzca. Si todas las unidades están desorganizadas la defensa determinada no es posible.

16.72 EXPLICACIÓN DE RESULTADOS

Yes = Éxito: la retirada es cancelada (junto con la desorganización y el avance del atacante; no obstante, véase 16.74)

No = El contraataque o la orden de resistir a toda costa no se ejecuta o falla; la retirada sigue en vigor.

Los resultados "Yes" y "No" pueden ir acompañados por lo siguiente:

EX = Ambos bandos pierden un escalón (el atacante puede elegir la unidad, el defensor debe asignar la pérdida a la unidad en cabeza).

-1 = La unidad en cabeza pierde un escalón

CA = El defensor sólo se retira un hexágono y no se desorganiza. El atacante recibe un avance limitado. Después de que éste se complete, el defensor (si ha sobrevivido a la retirada) *puede* conducir de modo inmediato un contraataque contra el hexágono que acaba de abandonar. El contraataque se resuelve como un combate normal excepto en que no se permite apoyo aéreo o artillero. Si el atacante no entró en el hexágono libre, los defensores pueden volver a ocuparlo y detenerse.

16.73 MODIFICADORES DE LA TIRADA DE DADOS: Los mismos que en la tabla de intercambio de fuego (16.2) salvo que el defensor recibe un –1 si está en un hexágono de ciudad. Por otro lado, las unidades acorazadas con un TQ rojo pueden recibir el modificador de –1 en defensas determinadas (pero no en intercambios de fuego)

EJEMPLO: El jugador aliado tiene un batallón de infantería 2-2-3 y un batallón de tanques 4-3-6 en Clervaux y acaba de sufrir un resultado DR2. En lugar de retirarse declara que va a realizar una defensa determinada y elige el batallón de tanques(con un TQ de 3) como unidad en cabeza. El valor de TQ máximo de los alemanes es 3 de modo que el jugador aliado puede recibir el modificador de –1. En la tirada saca un 2, que se modifica a 1 y arroja un resultado de EX. El jugador aliado reduce en un escalón su batallón de tanques y el jugador alemán elimina otro. La retirada y la desorganización se cancelan.

16.74 DEFENSORES DE UN SOLO ESCALÓN. Si el defensor sólo tiene un escalón, y lo pierde en defensa determinada, el atacante puede avanzar en el hexágono ocupado previamente por el defensor (sólo) y detenerse (un avance limitado).

17-RETIRADAS

17.1 Procedimiento de retirada

Sólo el defensor se retira, nunca el atacante. Cuando los resultados de la CRT lo exijan, las unidades defensoras deberán retirarse el número de hexágonos indicado. La ruta puede ser determinada por el jugador propietario, aunque se deben seguir las directrices siguientes (en orden de prioridad):

A Si es posible, la retirada debe acabar a tantos hexágonos de distancia del hexágono del combate igual al número de hexágonos del resultado de la CRT.

B EZOCs: Evítese en la medida de lo posible entrar hexágonos vacíos dentro de una EZOC. Si no es posible evitarlo, el primer hexágono de la retirada puede entrar en un hexágono vacío dentro de una EZOC siempre y cuando la unidad en retirada no cruce ni entre en un enlace de ZOC. Después de este primer hexágono, todos los demás deben estar libres de ZOCs enemigas. Las unidades del mismo bando (que no se hayan retirado en el combate del que se trata) anulan la EZOC en el hexágono que ocupan a estos efectos.

C Si es posible, toda unidad debe retirarse hacia una fuente de suministros del mismo bando.

D CARRETERAS: Las unidades motorizadas deben usar carreteras tanto como sea posible.

17.2 Eliminación debida a retirada

Será eliminada toda unidad que se retire:
-a un hexágono ocupado por unidades enemigas
-a través o a un enlace de ZOC enemiga
-a un hexágono vacío dentro de ZOC enemiga, salvo en el primer hexágono de la retirada.
-a través de un lado de hexágono de lago o río Mosa sin puente

Además de esto, las unidades con vehículos serán eliminadas si se retiran:

-hacia o desde hexágonos de bosque, boscosos y abruptos o de West Wall, a no ser que sea a través de un lado de hexágono con carretera.
-a través de un lado de hexágono de río sin puente.

17.3 Retiradas incompletas

Aunque el defensor no se retire porque haya sido eliminado, el atacante sigue recibiendo su oportunidad de avance completa.

17.4 Apilar en exceso durante retiradas

Se permite apilar en exceso durante las retiradas pero el jugador propietario deberá haber corregido la situación para el fin de su próxima fase de movimiento o sufrirá las penalizaciones de 8.3

17.5 Combate contra unidades que se han retirado previamente

Si una unidad o grupo de ellas se retira a un hexágono ocupado por su bando y en la misma fase de combate ese hexágono es también atacado, las unidades previamente retiradas no sumarán su fuerza al combate, y si se tuviesen que retirar de nuevo serán eliminadas.

17.6 Retirada fuera del mapa

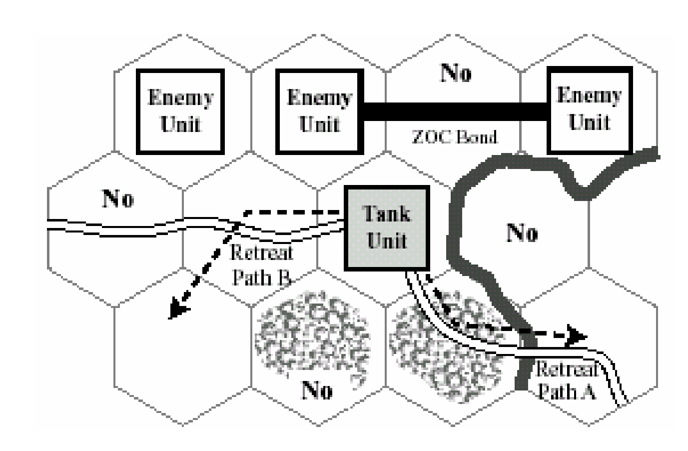
Las unidades alemanas que se retiren por cualquiera de los límites del mapa, y las aliadas que lo hagan por el límite Este serán eliminadas. Si éstas últimas se retiran por cualquiera de los otros límites, se desorganizarán y serán colocadas en la caja “fuera de mapa” correspondiente. Podrán volver al mapa una vez reorganizadas (18.4)

17.7 Artillería y retiradas

-Las unidades de artillería se retiran exactamente igual que el resto- pero antes gírense a su lado “disparado”.
-Las unidades de artillería alemana sin marcador de tractores de artillería serán eliminadas en caso de que deban retirarse más de un hexágono.

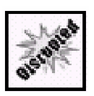
17.8 Unidades en retirada con marcadores “enzarzado”

Se eliminan los marcadores “enzarzado” de las unidades en retirada y ésta se ejecuta normalmente. Nótese que esto sólo puede ocurrir si la unidad se enzarzó en un turno de noche y fue atacada en el turno AM siguiente.



EJEMPLOS DE RUTAS DE RETIRADA: Hay dos rutas posibles para la unidad acorazada (A y B). Los hexágonos marcados como “no” le están vedados al tanque en esta retirada. Debe darse prioridad a la ruta que evita todas las EZOCs (ruta A).

18-DESORGANIZACIÓN Y REORGANIZACIÓN



18.1 Reglas generales de desorganización

Cualquier unidad que se haya retirado dos o más hexágonos se desorganiza. Si la unidad o grupo de unidades ya están desorganizadas entonces permanecen en tal estado y además cada una de las unidades del grupo pierde un escalón más.

18.2 Efectos de la desorganización

Una unidad desorganizada sufre las siguientes penalizaciones:

-Puede moverse un hexágono como máximo. Dicho hexágono *no* puede estar dentro de una EZOC. Las unidades desorganizadas que empiecen dentro de una EZOC deben salir de ella si es posible.

-No puede atacar o (si es de artillería) proporcionar apoyo.

-Es mucho más probable que sufra bajas, pues una segunda desorganización implica la pérdida de un escalón (18.1)

-No puede construir atrincheramientos (15.8), usar defensa determinada(16.7), usar la tabla de ruptura de contacto (20.1) o subdividirse (26.1)

NOTA: Los marcadores de camiones americanos se retiran inmediatamente de una unidad si se retira. En las unidades de artillería alemana desorganizadas permanece un marcador de tractores de artillería para indicar que la unidad no puede disparar.

18.3 Capacidades de las unidades desorganizadas

Las unidades desorganizadas mantienen su ZOC y la capacidad de formar enlaces de ZOC. Asimismo mantienen su fuerza defensiva intacta y pueden beneficiarse de DCBs.

18.4 Eliminación de marcadores de desorganización (fase de reorganización)

Los marcadores de desorganización se eliminan automáticamente en la fase de reorganización del jugador correspondiente si la unidad no

es adyacente a unidades enemigas. Si la unidad desorganizada es adyacente a unidades enemigas (recuérdese que se debe salir de las EZOCs si es posible) hay que tirar un dado. Si el resultado va de 1 a 3 la unidad se reorganiza, y si va de 4 a 6 sigue desorganizada. Modifíquese la tirada en +1 si la unidad es inexperta y en –1 si es de elite.

19-AVANCE TRAS EL COMBATE

19.1 Avance en general

Hay tres tipos de avance: limitado, normal, y extra. Las unidades de artillería nunca avanzan.

AVANCE LIMITADO: Se da cuando el defensor es eliminado pero no tenía que retirarse (en resultados EX, o en defensas determinadas con éxito pero con pérdida de escalón del defensor). El atacante sólo puede ocupar el hexágono que ha dejado libre el defensor.

AVANCE NORMAL: El atacante puede avanzar un hexágono en cualquier dirección.

AVANCE EXTRA: El atacante puede avanzar dos hexágonos en cualquier dirección. Ocurre si se obtienen resultados DR3, DR4* y D1*

BONUS DE CARRETERA: Si en su avance una unidad mecanizada sigue el trazado de una carretera primaria y/o el de una carretera secundaria (no por bosque o terreno boscoso y abrupto), puede aumentar su avance en un hexágono. De esta manera las unidades mecanizadas pueden avanzar dos hexágonos en avances normales y tres en extras. Las carreteras forestales (carreteras secundarias en hexágonos de bosque) no pueden usarse en este bonus por su mal estado.

NOTA: Los marcadores de tráfico no afectan al avance (24.2)

19.2 Terreno y avance

-Ninguna unidad puede avanzar a un hexágono o a través de un lado de hexágono ejecutando movimientos que estén prohibidos en movimiento normal.

-Las unidades de infantería sólo pueden avanzar a hexágonos de bosque si se trata del primer hexágono del avance, o si entra en ellos por medio de una carretera. Las unidades con vehículos nunca pueden entrar en tales hexágonos a menos que sigan el trazado de una carretera.

-Las unidades de infantería sólo pueden avanzar a través de lados de hexágono abruptos y boscosos sin carretera o de lados de hexágono de río sin puente si se trata del primer hexágono del avance. Las unidades con vehículos nunca pueden cruzar tales lados de hexágono.

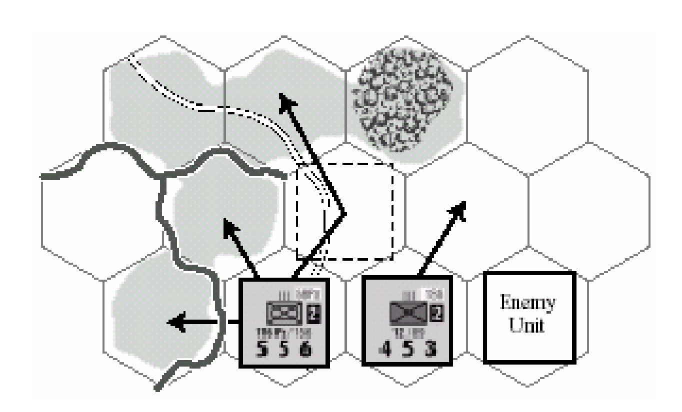
19.3 EZOCs y avance

ENLACES DE ZOC: Durante un avance nunca se puede cruzarlos o entrar en ellos excepto cuando se entra en el hexágono dejado libre por el defensor.

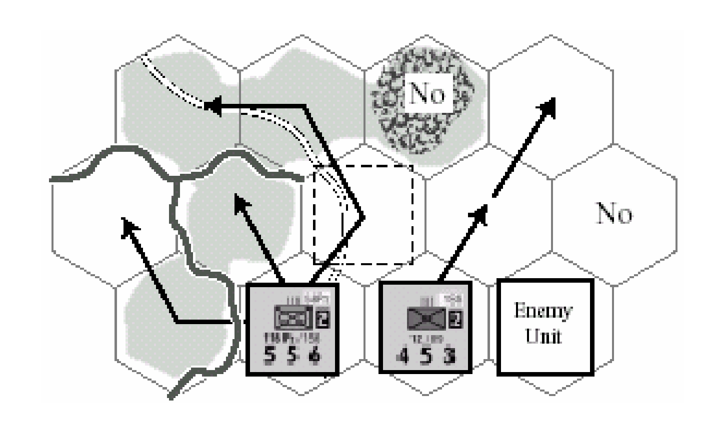
EZOCs: Generalmente no detienen avances, pero no se puede avanzar directamente desde una EZOC hasta otra EZOC de la misma unidad enemiga, excepto en el primer hexágono del avance. Véase el ejemplo inferior.

19.4 Combate de ruptura

Si el resultado de la CRT contiene un asterisco (*), entonces las unidades atacantes pueden volver a atacar tras el avance. Este segundo combate se llama combate de ruptura. Sólo una pila de unidades en el grupo puede participar en este segundo ataque, pero se permite formar la pila (llamada de aquí en adelante grupo de ruptura) durante el avance. Un grupo de ruptura mecanizado puede usar su avance completo y atacar; uno no mecanizado, o mixto, sólo puede avanzar un hexágono y atacar.



EJEMPLO DE AVANCE NORMAL: El hexágono evacuado por el defensor está indicado con líneas discontinuas. Las dos unidades alemanas pueden avanzar en cualquier dirección. La unidad mecanizada puede avanzar dos hexágonos si sigue el trazado de la carretera.



EJEMPLO DE AVANCE EXTRA: Ambas unidades pueden avanzar dos hexágonos en cualquier dirección. La unidad mecanizada puede avanzar tres si sigue el trazado de una carretera. El regimiento ***12****/89 VG no puede avanzar e el hexágono marcado “no” porque no se puede avanzar directamente desde una EZOC a otra EZOC de la misma unidad enemiga, excepto en el primer hexágono del avance (19.3). Nótese que sólo se puede cruzar el río y el entrar en el hexágono de bosque sin carretera en el primer hexágono del avance.*

PROCEDIMIENTO: El grupo de ruptura está limitado a un ataque- no puede dividirse y atacar dos o más objetivos. Antes de ejecutar el combate de ruptura las unidades del combate inicial deben haber terminado su avance. El combate de ruptura debe ser realizado antes de que el jugador atacante inicie otro ataque normal. El combate de ruptura se resuelve exactamente igual que el combate normal y usando las mismas reglas. Se puede usar artillería que esté en su lado “preparado” (defensiva u ofensivamente).

RESTRICCIONES: Si en el combate de ruptura se consigue otro avance extra, el grupo de ruptura está limitado a un avance normal. El grupo de ruptura sólo dispone de un ataque- si dicho ataque consigue otro asterisco(*) en el resultado, no puede atacar otra vez.

19.5 Asistencia del grupo de ruptura a otros ataques

Si el grupo de ruptura avanza hasta quedar adyacente a un hexágono defensor que va a ser atacado por otras unidades amigas, puede añadir su fuerza al combate y tomar parte en el ataque si mando y control lo permite (14.3). Si es así, este ataque debe ser el siguiente en

resolverse.

19.6 Suministro y avance

Las unidades sin suministros pueden avanzar un hexágono como máximo y no pueden realizar combates de ruptura.

20- RUPTURA DE CONTACTO. ELIMINACIÓN DE MARCADORES "ENZARZADO"

20.1 En general

Las unidades señaladas por un marcador "enzarzado" no pueden moverse en la fase de movimiento, pero tienen la oportunidad de hacerlo en la fase de combate usando la tabla de ruptura de contacto. Durante la fase de combate, antes de que se realice ningún ataque, el jugador activo intenta rupturas de contacto. Una unidad puede romper el contacto en vez de atacar-no puede hacer ambas cosas. Si tiene éxito, la unidad se retira uno o dos hexágonos por medio del jugador propietario. La tabla de ruptura de contacto puede ser usada por cualquier unidad no desorganizada que sea adyacente a unidades enemigas, y no sólo por unidades enzarzadas.

20.2 Procedimiento

La ruptura de contacto se efectúa unidad a unidad. Indíquese qué unidad va a intentar romper el contacto y tírese un dado. Para una pila de unidades el jugador propietario debe tirar por cada una de las unidades que quieren romper el contacto (éstas, y las que permanecen, deben ser indicadas antes de tirar el dado). Aplíquense los DRMs que correspondan y el resultado se mira en la tabla de ruptura de contacto.

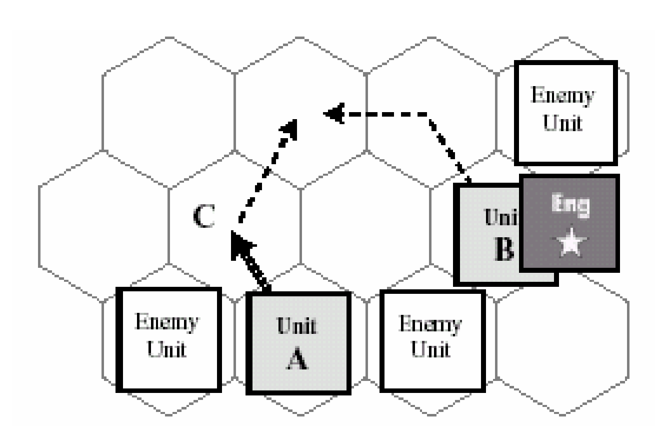
MODIFICADORES A LA TIRADA (acumulativos):
+1 Unidad inexperta
-1 Unidad de elite
-1 Unidad acorazada o de reconocimiento

20.3 Explicación de resultados

No: No se permite la retirada, la unidad debe permanecer en el hexágono

Yes: La unidad debe retirarse uno o dos hexágonos teniendo en cuenta las restricciones de 17.2 y 17.7. Si la unidad no está desorganizada puede detenerse en primer hexágono incluso si está en una EZOC (sin embargo, no puede cruzar o entrar en un enlace de ZOC enemigo).

D: La unidad se desorganiza. Si el resultado es Yes+D, la unidad se desorganiza al final de su retirada y no se le permite detenerse en el primer hexágono si está en una EZOC.



EJEMPLO: Durante la fase de movimiento la unidad A se mueve al hexágono C- la unidad debe detenerse pues entra en una ZOC enemiga. La unidad B no puede moverse en la fase de movimiento porque está enzarzada. Durante la fase de combate ambas intentan romper el contacto. La unidad A tiene éxito y se retira un hexágono (podrían haber sido dos).La unidad B también tiene éxito y se retira dos hexágonos (aunque podría haber sido uno).

20.4 Uso de la tabla de ruptura de contacto por unidades no enzarzadas.

Las unidades no enzarzadas que usen la tabla de ruptura de contacto no pueden entrar en una EZOC durante su retirada (ya tuvieron la oportunidad de moverse de ZOC a ZOC en la fase de movimiento). Si a la unidad no le queda más remedio que retirarse a una EZOC, será eliminada.

20.5 Eliminación de marcadores "enzarzado"

Elimine los marcadores "enzarzado" en el momento en que se decida si la unidad intenta romper el contacto o no. Todos los marcadores "enzarzado" se eliminan de las unidades del jugador activo en la fase de combate. Las unidades enzarzadas que no hayan roto el contacto pueden atacar en la fase de combate.

21- UNIDADES ACORAZADAS Y DE RECONOCIMIENTO

21.1 El desplazamiento de columnas acorazado

El atacante gana un desplazamiento de una columna a la derecha en el CRT, en los siguientes dos casos:

-Tiene una unidad acorazada participando en el combate y el defensor no, o

-Ambos bandos poseen unidades acorazadas, pero aquella con el mayor TQ pertenece al atacante.

♣ Toda unidad de Reconocimiento/Recon con valor TQ cuenta como infantería y también como unidad de Tanques, a efectos del Movimiento de Columna defensivo por ser unidad acorazada.

EJEMPLO: Si una unidad acorazada con un TQ de 4 ataca a otra unidad acorazada con un TQ de 3, el atacante recibe el desplazamiento.

El atacante sufre un desplazamiento de columna a la izquierda en el CRT si no tiene unidades acorazadas participando en la batalla y el defensor tiene tanto una unidad de infantería como otra acorazada (con TQ rojo o gris) en el hexágono objetivo. Cualquier Combat Command americano y el lado de plena fuerza de la 150 Brigada Panzer cuentan como *ambas(infantería y acorazada)* unidades a efectos de esta regla.

EJEMPLO: Si el atacante tuviese participando una unidad acorazada de TQ 3 y el defensor otra de TQ 4, ni el atacante ni el defensor recibirían desplazamiento.

21.2 Cazacarros

Los valores de TQ en un círculo rojo no se pueden usar para ganar desplazamientos al atacar-sólo defendiendo (cuando el atacante no dispone de unidades acorazadas). Los TQ rojos pueden anular el desplazamiento al atacante si el TQ rojo es mayor o igual que el TQ gris del atacante. Los TQ rojos sirven para obtener el modificador de –1 en defensa determinada (16.7) pero no para el de –1 en un intercambio de fuego(16.2)

21.3 Efectos del terreno sobre el desplazamiento de columnas acorazado

Ningún bando puede beneficiarse de los desplazamientos si el defensor está en hexágonos de bosque, terreno abrupto y boscoso, West Wall o ciudad. El atacante no puede usar desplazamiento gracias a unidades acorazadas que no puedan cruzar de forma válida el lado

de hexágono hacia el hexágono del defensor, sea bien por un río sin puente, bien por un hexágono de bosque/abrupto y boscoso sin carretera. Nótese que sí puede haber desplazamiento al atacar a través de un puente intacto, o un lado de hexágono boscoso y abrupto (verde oscuro) atravesado por una carretera.

21.4 Capacidad especial de las unidades de reconocimiento

Las unidades de reconocimiento que defiendan solas un hexágono pueden tratar un resultado de "enzarzado" como un DR1 (retirada de un hexágono sin desorganización). Si se usa esta opción, el atacante recibe un avance normal (19.1)

21.5 Resumen de otras propiedades de las unidades acorazadas y de reconocimiento

-No pueden moverse, avanzar o retirarse por un lado de hexágono de río sin puente (11.4, 17.2, 19.2)
-No pueden moverse, avanzar o retirarse a o desde hexágonos de bosque, West Wall o boscosos y abruptos salvo siguiendo una carretera (11.5, 17.2, 19.2)
-Reciben un DRM de –1 al intentar romper el contacto (20.2)
-Las unidades acorazadas válidas proporcionan un DRM de –1 en la tabla de defensa determinada (16.7)
-Las unidades acorazadas válidas proporcionan un DRM de –1 en la tabla de intercambio de fuego (16.2).

22-UNIDADES DE ARTILLERÍA

22.1 Movimiento de artillería en general.

Las unidades de artillería no pueden disparar y moverse en el mismo turno a no ser que cambien de posición de disparo (22.2). Las unidades aliadas de artillería que se muevan más de un hexágono deben ser giradas a su lado "disparado". Las unidades alemanas de artillería necesitan un marcador de tractor de artillería para moverse más de un hexágono (22.3). Las unidades de artillería aliadas en su lado "disparado" y los tractores de artillería alemanes se mueven al ritmo de las unidades mecanizadas. Las unidades de artillería aliadas pueden usar movimiento estratégico; las alemanas no.

22.2 Cambio de posición de disparo

Las brigadas alemanas de Nebelwerfer y las unidades de artillería aliada en su lado "preparado" tienen una capacidad de movimiento de 1. Estas unidades pueden desplazarse un hexágono y permanecer en su lado "preparado". El movimiento puede hacerse a cualquier hexágono, independientemente del coste en puntos de movimiento, pero siempre suponiendo que la unidad pudiese entrar en el hexágono con las reglas normales de movimiento. Las carreteras primarias no se pueden usar para moverse dos hexágonos.



22.3 Tractores de artillería alemanes

A Alemania le faltaban tractores para su artillería a nivel de cuerpo y gran parte de ella tuvo que ser dejada atrás después del ataque inicial. Por tanto las unidades de artillería alemanas son prácticamente inmóviles. Sin embargo, hasta cinco unidades de artillería por turno pueden incrementar su capacidad de movimiento hasta 5 si usan un marcador de tractor de artillería (no pueden usar movimiento estratégico). Hay cinco marcadores de tractores de artillería -dos para el 6º Ejército Panzer, dos para el 5º Ejército Panzer, y uno para el 7º Ejército. Los marcadores de tractores pertenecientes a un ejército no se pueden utilizar para arrastrar unidades de artillería de ejércitos distintos. Los tractores pueden mover unidades tanto en su lado "preparado" como en el "disparado" (las unidades alemanas no se giran al moverse). Déjense los marcadores de tractor sobre la unidad de artillería hasta la siguiente fase de suministro de artillería para indicar que la unidad no puede disparar hasta entonces.
El jugador alemán retira todos sus marcadores de tractores del mapa en la fase alemana de suministro de artillería(5.1)

NOTA: Los marcadores de tractores de artillería están impresos en el reverso de los marcadores de movimiento estratégico, así que por cada unidad de artillería que se mueve se pierde la posibilidad de usar movimiento estratégico con una unidad mecanizada alemana. Esto refleja las limitaciones de combustible, los camiones desviados para transportar municiones, el espacio de carretera usado y otros factores logísticos.

22.4 Alcance

Cada unidad de artillería lleva impreso el alcance en un pequeño rectángulo en la esquina superior izquierda de la ficha. Esta es la máxima distancia (medida en hexágonos) a la que la unidad puede estar del hexágono objetivo para poder suministrar apoyo artillero (22.6). Tanto el atacante como el defensor cuentan el alcance al hexágono que está siendo atacado. Se cuenta el hexágono objetivo pero no el que ocupa la unidad de artillería.

22.5 Lados "preparado" y "disparado"

Todas las unidades de artillería tienen un solo escalón: el reverso de la ficha se usa para indicar que la unidad ya ha disparado (y/o desplazado en el caso de la artillería aliada). El anverso se considera el lado "preparado" de la unidad de artillería. Una vez que la unidad ha disparado (o se mueve más de un hexágono si es aliada) se gira a su reverso. Las unidades de artillería en su lado "disparado" sólo pueden darse la vuelta a su lado "preparado" durante la fase de suministro de artillería (5.2)

22.6 Apoyo artillero en general

Las únicas unidades que pueden proporcionar apoyo artillero son las de artillería dentro de alcance, en su lado "preparado" y ni enzarzadas ni desorganizadas. Cada unidad de artillería puede proporcionar apoyo a un solo combate. Tanto el atacante como el defensor pueden usar hasta dos unidades por combate. El atacante debe declarar su apoyo artillero ofensivo antes de que el defensor declare el suyo. Los colores de identificación de ejército no sirven para nada- una unidad de artillería puede dar apoyo a cualquier unidad del mismo bando (véase en 29.5 la única excepción).

22.7 Apoyo artillero ofensivo

Cada unidad de artillería apoyando ofensivamente proporciona al atacante un desplazamiento favorable de una columna a la derecha en el CRT, hasta un máximo de dos desplazamientos.

22.8 Apoyo artillero defensivo

El defensor halla el efecto de su artillería defensiva tirando un dado y mirando la tabla de artillería defensiva. Si se están usando dos unidades para dar apoyo se tira una sola vez modificando el resultado de la tirada en –1. La artillería del defensor se gira sea cual sea el resultado. Si éste es 1 ó 2, el atacante debe aplicar un número igual de desplazamientos de columna a la izquierda en el CRT. Si el defensor es aliado y se alcanza un resultado TOT (fuego sincronizado), el atacante sufre la pérdida de un escalón y el ataque se detiene en seco (trátese como un resultado A1). El atacante elige la unidad que pierde el escalón.

NOTA DE DISEÑO: El fuego sincronizado consistía en coordinar el mayor número de baterías posible para que enviaran sus proyectiles a un cierto lugar, todas al tiempo. La coordinación necesaria para conseguir esto lo hizo poco frecuente, pero si ocurría era devastador.

22.9 Artillería en combate cercano

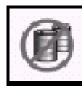
Las unidades de artillería no pueden atacar por sí mismas- sólo proporcionan apoyo. Las unidades de artillería atacadas usan su factor de defensa y no pueden proporcionar apoyo artillero defensivo a su mismo hexágono; sin embargo las unidades de artillería adyacentes a unidades enemigas pueden proporcionar apoyo artillero defensivo a un hexágono defensor diferente. Las unidades de artillería pueden usar su factor de defensa en la misma fase de combate en que proporcionan apoyo defensivo.

TRUCO: Lo mejor suele ser atacar primero el hexágono que contiene la unidad de artillería, pues un resultado de Eng o retirada evitará que la unidad proporcione apoyo defensivo a otros hexágonos.

22.10 Resumen de otros efectos

-Las unidades de artillería tienen ZOCs (9.1)
-Artillería en retiradas (17.7)
-Las unidades de artillería no avanzan tras el combate (19.1)
-La artillería sin suministros no puede girar a su lado "preparado"(23.4).

23-SUMINSTRO Y RENDICIÓN



23.1 La fase de suministro y rendición

En esta fase el jugador activo comprueba la situación de suministro y la posible rendición de todas sus unidades. El suministro se consigue si se puede trazar una línea de suministros desde la unidad hasta una fuente de suministros. Si dicha línea no puede ser trazada la unidad recibe un marcador "sin suministros". Si la unidad ya estaba sin suministros no hay efectos adicionales. Si una unidad lleva un marcador "sin suministros" desde alguna fase previa y en el instante de comprobar sí puede trazar la línea de suministros, el marcador se elimina.

NOTA: Esta regla también se aplica a las unidades alemanas que sufrieron escasez de combustible al principio del turno- vuelven a tener suministros si pueden trazar líneas de suministros en este momento.

23.2 Fuentes de suministros

Se dispone de suministros en ciertos hexágonos de los límites del mapa. Las fuentes alemanas del límite del mapa se indican con una cruz alemana mientras que las aliadas lo son mediante una estrella blanca en un círculo verde (también indican los hexágonos de entrada). Para bloquear una fuente de suministros, las unidades enemigas deben ocupar el hexágono; el mero paso sobre el hexágono no tiene ningún efecto en las fuentes de suministros.

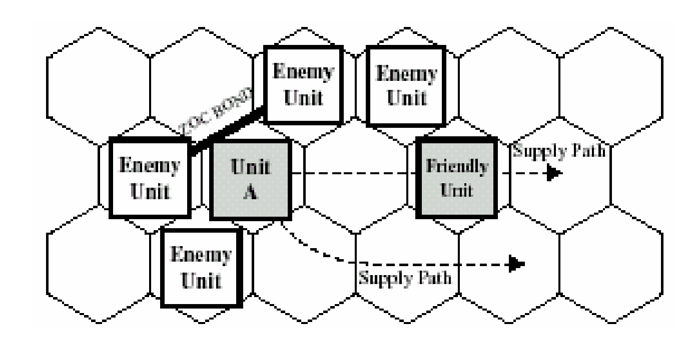
23.3 Líneas de suministros

Una línea de suministros tiene dos partes: una campo a través y otra por carretera.

PARTE CAMPO A TRAVÉS: La parte campo a través de las líneas de suministros puede tener hasta cuatro hexágonos de longitud. Puede atravesar todo tipo de terreno (incluso ríos) con las siguientes restricciones:

-No puede entrar en unidades ocupadas por el enemigo, ni cruzar o entrar en enlaces de ZOC enemigos.

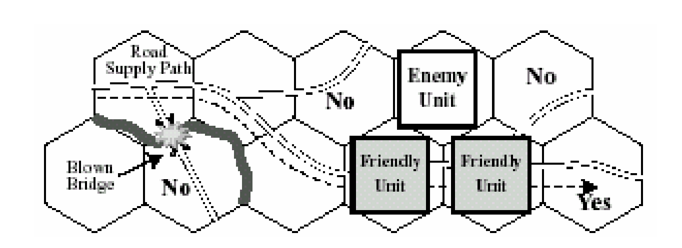
-No puede entrar en dos hexágonos contiguos y vacíos que estén dentro de alguna ZOC enemiga.
Nótese que las líneas de suministros campo a través pueden entrar en un hexágono vacío dentro de EZOC, lo que es útil para unidades rodeadas parcialmente por el enemigo. La presencia de unidades del mismo bando en un cierto hexágono anula los efectos bloqueadores de suministro que tiene la EZOC en ese mismo hexágono.



El ejemplo de arriba muestra dos líneas de suministro campo a través válidas para la unidad A.

PARTE POR CARRETERA: La parte por carretera no tiene límite de longitud pero debe seguir una ruta de hexágonos contiguos con carretera (primaria o secundaria). En ningún momento la parte por carretera de la línea de suministros puede:

-Entrar en hexágonos ocupados por el enemigo
-Entrar en EZOC a menos que el hexágono contenga unidades del mismo bando
-Cruzar ríos en lados de hexágono con puente volado.



EJEMPLO: Los tres hexágonos marcados "No" no pueden usarse en la parte por carretera de una línea de suministro, ya sea por EZOCs sin cancelar o puentes destruidos

23.4 Penalizaciones por falta de suministros (OOS)

Toda unidad que lleve un marcador "sin suministros" sufre las siguientes penalizaciones:

-COMBATE: Si una o más de las unidades atacantes están sin suministros, hay en la CRT un desplazamiento a la izquierda (1L). Si *todas* las unidades defensoras están sin suministros, se desplaza una columna a la derecha (1R).

VALORES DE TQ: Se reduce el valor de TQ de las unidades acorazadas en 1.

MOVIMIENTO: La unidad puede moverse como máximo dos hexágonos y no puede usar movimiento estratégico.

ARTILLERÍA: Las unidades de artillería no pueden girarse a su lado "preparado". Pueden seguir proporcionando apoyo artillero mientras permanezcan de su lado "preparado".

AVANCE: No se permiten ni avances extra ni combates de ruptura.

23.5 Capacidades de las unidades sin suministros

La voladura de puentes y la terminación de IPs una vez empezadas no se ven afectadas por la falta de suministros.

23.6 Aislamiento y rendición

Después de comprobar el suministro, el jugador activo determina si alguna de sus unidades con marcadores “sin suministro” está aislada (incluyendo las unidades que acaben de recibir el marcador). Se consideran aisladas las unidades que no pueden trazar una línea de comunicaciones (LOC). Las LOC son similares a las líneas de suministros excepto en que la parte campo a través (cuatro hexágonos) puede ser trazada hasta otra unidad del mismo bando, que a su vez puede trazar cuatro hexágonos hasta otra unidad y etc. de manera que alguna unidad de la cadena sea capaz de trazar una línea de suministros normal. Cada unidad o grupo de unidades aisladas deben comprobar de modo inmediato si hay rendición.

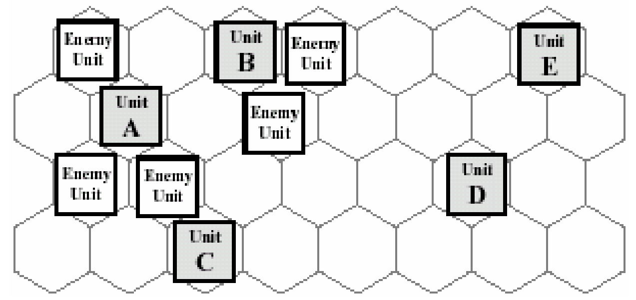
DEFINICIÓN DE UN GRUPO AISLADO: Un grupo aislado puede tener cualquier tamaño, pero cada unidad del grupo debe ser capaz de trazar una línea de suministros campo a través de 4 hexágonos hasta al menos otra unidad del grupo aislado. Véase el ejemplo de la página siguiente.

23.7 Comprobación de rendición

Si las unidades forman parte de un grupo se rendirán como en grupo. Tírese un dado por cada grupo aislado y consúltese la tabla de rendición. El resultado es el número de puntos de rendición que acumula el grupo. Un grupo se rinde si se alcanza el umbral de rendición.

NOTA DE JUEGO: Como un marcador de puntos de rendición implica que la unidad está sin suministros, el marcador “sin suministro” sobra y puede ser eliminado.

EJEMPLO: Las unidades A y B pueden trazar una línea de



suministros campo a través entre ellas, luego forman un grupo. Las unidades C, D y E pueden trazar una línea de suministros campo a través de 4 hexágonos hasta al menos otra unidad en su grupo, pero no a A o a B- forman un segundo grupo.

23.8 Umbrales de rendición

Umbral inexperto: 3 puntos de rendición
Umbral normal: 4 puntos de rendición.
Umbral de elite: 5 puntos de rendición.

Úsese el umbral de elite si en el grupo hay una o más unidades de elite. Úsese el inexperto si todas las unidades del grupo son inexpertas. El normal se usa para el resto de los casos. La cuenta de los puntos de rendición de un grupo se lleva con un marcador de rendición puesto al lado de alguna de las unidades del grupo.

23.9 Subdivisión y combinación de grupos aislados

Si un grupo aislado se separa en varias partes por acciones del mismo bando o del contrario, cada una de las partes se convierte en un nuevo grupo con su propio marcador. Si dos grupos aislados se combinan el grupo resultante usa los puntos de rendición del grupo más grande. “Más grande” se define como el grupo con mayor número de factores de ataque (usar los valores impresos). Si ambos grupos tienen el mismo tamaño se usan los menores puntos de rendición.

23.10 Ruptura del aislamiento

Si durante la fase de suministro del bando correspondiente al menos una unidad del grupo puede trazar una línea de suministros, los puntos de rendición se eliminan.

23.11 Eliminación permanente

Las unidades que se rinden o son eliminadas estando afectadas por un marcador de puntos de rendición no pueden ser reemplazadas. Sitúense en la caja de rendiciones.

24-MARCADORES DE TRÁFICO, HEXÁGONOS DE ATASCO Y BARRICADAS



24.1 Marcadores de tráfico en general

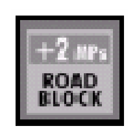
Cada jugador puede situar los marcadores de tráfico que estén disponibles para intentar retrasar el movimiento de las unidades enemigas. Además del tráfico propiamente dicho, estos marcadores representan comandos alemanes, SNAFUs, derrumbes psicológicos e interdicción aérea (cuando el tiempo haya mejorado). El jugador aliado dispone de marcadores de tráfico propiamente dicho y el alemán de marcadores “Greif” (llamados así por la operación Greif). Ambos marcadores son idénticos y se les llama colectivamente “marcadores de tráfico”.

♣ 24.2 Efectos de los marcadores de tráfico

Los marcadores de tráfico incrementan el coste de entrada de los hexágonos (con o sin carretera) en dos MPs para todas las unidades. Las unidades que usen movimiento táctico (11.3) no se ven afectadas por los marcadores de tráfico. Estos marcadores no tienen ningún efecto sobre el combate, la retirada y las líneas de suministro. Los marcadores de tráfico alemanes no tienen efecto sobre las unidades alemanas**.** Los marcadores de tráfico aliados tampoco tienen efecto sobre las unidades aliadas.

24.3 La fase de marcadores de tráfico

En esta fase el jugador activo puede situar en el mapa cualquiera de los marcadores de tráfico que estén en su caja de marcadores de tráfico, y además recolocar o situar sus barricadas (24.8).



RETIRADA: Tras situar los marcadores se tiran dos dados y se eliminan los marcadores que lleven los números que hayan salido en los dados (por ejemplo, si se obtuvieron un 2 y un 4, se retirarían los marcadores numerados 2 y 4). Si en ambos dados sale el mismo número sólo se elimina un marcador. El/los marcador/es eliminados se devuelven a la caja de marcadores de tráfico para el siguiente turno. Una vez situados en el mapa, los marcadores de tráfico no se pueden eliminar voluntariamente -sólo pueden quitarse como resultado de una tirada de dados como la anterior o por una eliminación programada (24.6)

NOTA: Una vez que los marcadores alemanes empiecen a ser retirados por eliminaciones programadas (24.6) es posible que las tiradas de dados no eliminen ningún marcador.

NOTA DE DISEÑO: Dejar que el jugador contrario elija dónde ocurren los atascos puede parecer “poco limpio” pero es suficientemente realista- el oponente tenderá a colocar los marcadores en los lugares más utilizados por usted. La eliminación

de uno o dos mediante la tirada de dados asegura que nunca se sabe cuál de ellos será efectivo.

24.4 Restricciones de colocación de marcadores de tráfico

Los marcadores de tráfico no pueden situarse:

-Encima de o adyacentes a otro del mismo bando (los del enemigo no se tienen en cuenta para esta restricción).

-El jugador aliado no puede colocarlos en hexágonos de atasco de St-Vith, aunque sí puede hacerlo en hexágonos adyacentes.

Aparte de estas restricciones los marcadores pueden ser colocados en cualquier hexágono, dentro o fuera de ZOCs enemigas, en hexágonos ocupados por unidades enemigas, en áreas de despliegue inicial de división alemanas, detrás o frente a las líneas enemigas. Sólo pueden ser colocados los marcadores que están en la caja de marcadores; los que ya están en el mapa no pueden ser recolocados o retirados

24.5 Situación inicial

Todos los marcadores empiezan en la caja de marcadores de tráfico. El jugador aliado puede colocar los seis durante su fase de marcadores de tráfico del primer turno (e inmediatamente tirar dados para ver cuáles se eliminan). El jugador alemán no puede disponer de los suyos hasta el turno 17AM (durante su fase de marcadores de tráfico).

24.6 Eliminación programada de los marcadores de tráfico

A partir del turno 19PM, en cada turno PM se elimina definitivamente del juego un marcador de tráfico alemán. La eliminación tiene lugar en la fase alemana de marcadores de tráfico. Los marcadores se eliminan por orden (el número 1 primero, después el 2, y así). Los marcadores aliados no tienen eliminaciones programadas (una vez que mejora el tiempo representan la interdicción aérea).

24.7 Hexágonos de atasco de St-Vith

Estos tres hexágonos están marcados en amarillo sobre el mapa. Los tres tienen el mismo efecto que un marcador de tráfico (24.2) salvo que las unidades deben gastar cuatro(+4) puntos de movimiento de más en vez de dos más (+2). En el momento en que el jugador alemán controle St-Vith el coste de estos hexágonos se reduce a +2. Si el jugador alemán es expulsado de St-Vith vuelven a costar +4. Estos hexágonos no tienen ningún efecto sobre las unidades aliadas o sobre el movimiento táctico.

NOTA: Se pueden colocar marcadores de tráfico aliados adyacentes a estos hexágonos y así crearle al jugador alemán serios problemas de tráfico.

24.8 Barricadas

EFECTOS: Las barricadas son como los marcadores de tráfico pero más fiables. Cada jugador dispone de dos. Tienen los mismos efectos que los marcadores de tráfico y además las siguientes características adicionales:

-Pueden ser recolocadas en cada turno y no son eliminadas por tiradas de dados.

-Cualquier unidad que, en avance tras el combate, entre en un hexágono que contenga una barricada enemiga debe detenerse.

-Las unidades que usen movimiento estratégico deben detenerse si entran en un hexágono que contiene una barricada enemiga.

-No se pueden trazar líneas de suministro a través de hexágonos que contengan barricadas enemigas.

SITUACIÓN: Las barricadas se sitúan o recolocan en la fase de marcadores de tráfico del jugador propietario. Al colocar barricadas hay que tener en cuenta las siguientes restricciones:

-Deben colocarse en carretera y a cuatro hexágonos como máximo de alguna unidad del mismo bando. El hexágono de situación debe poseer una línea de suministros válida a través de carretera hasta alguna fuente de suministros de límite de mapa del mismo bando.

-No se pueden colocar encima de o adyacentes a unidades enemigas

-No se pueden colocar encima de unidades del mismo bando

-No pueden colocarse de tal manera que se formen tres marcadores contiguos de retraso del mismo bando. Por ejemplo, las configuraciones Barricada-Tráfico-Barricada o Tráfico-Barricada-Tráfico están prohibidas.

ELIMINACIÓN: Las barricadas se eliminan al final de cualquier fase de movimiento enemiga en la que alguna unidad enemiga bien se detenga en el hexágono o pase a través de él. También se eliminan al final de cualquier fase de combate enemiga si alguna unidad enemiga avanza hasta el hexágono. Las barricadas nunca se eliminan permanentemente; las que son retiradas están disponibles para ser colocadas en la siguiente fase de marcadores de tráfico del bando correspondiente.

INICIALMENTE: Ambas barricadas aliadas empiezan en el mapa (hexágonos 2312 y 2111). El jugador alemán no recibe las suyas hasta el turno 17 AM (durante su fase de marcadores de tráfico).

25- TURNOS DE NOCHE Y REEMPLAZOS

25.1 En general

Entre los turnos PM y AM hay un mini-turno de noche. La secuencia de jugadores en los turnos de noche se invierte (primero el aliado y después el alemán) de manera que cada jugador dispone de dos turnos seguidos para provocar algo de caos al otro jugador. En los turnos de noche es también cuando llegan los reemplazos. La secuencia de juego para turnos de noche es la siguiente:

A-Fase de reemplazos (ambos bandos)
B-Fase de movimiento aliada
C-Fase de combate aliada
D- Fase de movimiento alemana
E-Fase de combate alemana

NOTA: En los turnos de noche no hay más fases (como las de suministros, puentes, reorganización, tráfico, etc.)

25.2 Reemplazos

25.21 EN GENERAL: Durante cada turno de noche ambos jugadores reciben reemplazos. Los reemplazos sirven para recuperar unidades reducidas o eliminadas. El número de reemplazos que recibe cada jugador está impreso en el registro de turnos. Si un jugador sólo recibe un reemplazo, sólo puede ser usado en unidades de infantería (2.4). Si se reciben dos, se puede usar uno para infantería y el otro bien para una unidad acorazada/de reconocimiento, bien para otra unidad de infantería. Cada reemplazo puede devolver a una unidad reducida a su fuerza completa o sacar una unidad de la pila de bajas como unidad reducida (véase una excepción en 25.24). Los reemplazos no pueden ser guardados, y los que no se usen son eliminados. ♣ Las unidades de Flak necesitan un reemplazo de Tanques/Recon para reconstruirse.

25.22 PROCEDIMIENTO: Sólo pueden recibir reemplazos las unidades de la pila de bajas o las que estén en el mapa con suministros y no desorganizadas. Las unidades adyacentes a unidades enemigas (no enzarzadas) pueden recibir reemplazos si se retiran un hexágono (siguiendo todas las reglas de retirada) y esa retirada la saca de todas las EZOCs. Esta retirada especial sólo les está permitida a las dos

unidades que reciban reemplazos en el turno de noche correspondiente. Si un jugador usa sus reemplazos ara sacar a una unidad de la pila de bajas, la unidad en cuestión llega de su lado reducido en cualquier hexágono de pueblo o ciudad controlado por su bando (no en aldeas) que no esté adyacente a unidades enemigas y desde el que se pueda trazar una línea de suministros por carretera hasta alguna fuente de suministros del mismo bando. Alternativamente, las unidades alemanas pueden ser situadas en cualquier hexágono de entrada marcado K,L o M que no esté dentro de una EZOC.

25.23 SECUENCIA: La fase de reemplazos puede desarrollarse simultáneamente en la mayoría de los casos, pero si surge alguna cuestión delicada es el jugador alemán quien decide qué jugador va primero.

25.24 GRANDES UNIDADES: Cualquier unidad de la pila de bajas con un valor de apilamiento de 2 en su lado reducido podrá recibir reemplazos sólo si sigue en el mapa alguna unidad remanente del mismo tipo, con suministros y sin desorganizar. Gástese el punto de reemplazos, elimínese el remanente, y sitúese la unidad (de su lado reducido) donde estaba puesto el remanente.

EJEMPLO: Para sacar fuera de la pila de bajas a un regimiento americano 6-6-3, el jugador aliado debe tener un remanente de infantería 1-2-3 en el mapa.

25.25 PROHIBICIÓN DE MOVIMIENTO: Toda unidad que reciba reemplazos no puede moverse en la fase de movimiento del turno siguiente (AM) que corresponda. Sitúese uno de los marcadores de reemplazo encima de la unidad para señalarlo.

25.26 RESTRICCIONES: Las siguientes unidades nunca pueden recibir reemplazos: Unidades acorazadas alemanas con TQ mayor o igual que 5, unidades acorazadas alemanas con factores de ataque en recuadros negros, von der Heydte, 150 brigada Panzer, paracaidistas americanos, unidades de artillería, unidades británicas, y cualquier unidad que se haya rendido (23.7).

25.3 Movimiento y combate en turnos de noche

El movimiento y el combate del turno de noche son iguales a los normales, salvo que para cada bando el combate y el movimiento están limitados a tres pilas de unidades.

IMPORTANTE: Los jugadores deben indicar en los turnos PM qué tres pilas van a estar disponibles para los turnos de noche siguientes. Para hacer esto, el jugador activo sitúa un marcador de noche en cada pila en la fase de movimiento del turno PM correspondiente. Si un jugador no indica unidades disponibles para el turno de noche durante el turno PM anterior, las fases de combate y movimiento de su turno de noche son eliminadas.

APTITUD: Para ser aptas para un marcador de noche, las unidades no pueden usar movimiento táctico o gastar más de 1 MP en la fase de movimiento del turno PM anterior. Las unidades que estén en ese momento sin suministros (incluyendo la escasez de combustible alemana) o desorganizadas no pueden ser elegidas para el turno de noche.

PENALIZACIÓN: Las unidades con marcadores de noche tienen movimiento limitado en el turno PM anterior (ver arriba) y no pueden atacar en ese mismo turno.

BENEFICIOS: Las unidades con marcadores de noche pueden usar su capacidad de movimiento completa y atacar durante su turno de noche. No se permite el movimiento estratégico en los turnos de noche.

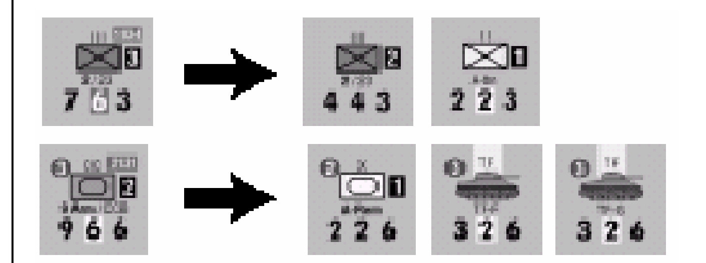
VOLADURA DE PUENTES: Las únicas voladuras de puentes permitidas en los turnos de noche son las que pueden ocurrir antes del combate, como las descritas en 7.4

ARTILLERÍA: Se puede usar artillería en su lado "preparado" para proporcionar apoyo defensivo y ofensivo en un turno de noche sin necesidad de usar marcadores de noche.

26- UNIDADES PARCIALES

26.1 En general

A partir del primer turno, ambos jugadores pueden crear unidades parciales reduciendo otras más grandes. Un regimiento de infantería, paracaidistas o infantería en planeadores crea un batallón de infantería; un regimiento panzergrenadier crea un batallón del mismo tipo, y un combat command una Task Force. La unidad parcial se sitúa en el hexágono de la unidad que ha perdido un escalón y a partir de entonces ambas unidades pueden moverse, romper contacto o avanzar normalmente. Un combat command completo se puede subdividir en dos unidades parciales y la unidad remanente apropiada.



26.2 Restricciones de la subdivisión

Las unidades deben subdividirse antes de cualquier movimiento, ruptura de contacto o avance tras combate. Sólo se pueden subdividir unidades en las fases de movimiento y combate del jugador correspondiente- nunca en el turno del jugador enemigo. Las unidades desorganizadas no pueden subdividirse. Las EZOCs, los suministros y los marcadores "enzarzado" no tienen ningún efecto en la capacidad de subdivisión de una unidad. El número de unidades parciales que pueden crearse está estrictamente limitado por el número de fichas apropiadas que trae el juego.

CONSEJO DE ESTRATEGIA: Una unidad que esté enzarzada puede subdividirse, de manera que la unidad reducida puede intentar romper el contacto mientras que la unidad parcial mantiene la posición.

26.3 Propiedades de las unidades parciales

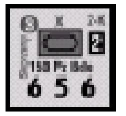
Las unidades parciales son unidades normales de un escalón a todos los efectos.El valor moral de todas las unidades parciales es el de "inexperto" para reflejar la pérdida de los beneficios de estar integradas en sus unidades de origen.

26.4 Reintegración de unidades parciales

Una unidad parcial sólo puede reintegrarse a su unidad de origen(*). La unidad parcial se retira del mapa y la de origen gana un escalón. La reintegración se produce en la fase de movimiento, en el instante en que ambas unidades hayan terminado sus movimientos.

(*) *Para esto puede ser necesario llevar un registro , pero raras veces será necesario habida cuenta del bajo número de unidades parciales que hay.*

27- UNIDADES ESPECIALES



27.1 El "Dr.Sola" y la 150 brigada Panzer

NOTA DE DISEÑO: "Dr.Sola" era el nombre en clave del coronel Otto Skorzeny, que comandaba la 150 Brigada Panzer, una unidad con uniformes americanos y equipada en parte con tanques y vehículos americanos capturados. Su papel era el

de infiltrarse en las líneas aliadas durante la confusión causada por el ataque del 6º ejército Panzer.

27.11 REGLA GENERAL: El jugador alemán puede usar esta unidad para infiltrarla y/o proporcionar desplazamientos de columnas. Esta capacidad sólo puede ser utilizada en o antes del turno 17PM y sólo antes de que la unidad sea detectada (esto se determina con una tirada de dados). Si no se la detecta mediante tiradas de dados la unidad es detectada automáticamente al final del turno en que una o ambas de sus capacidades hayan sido usadas. Una vez detectada la unidad pierde de modo inmediato sus características especiales y pasa a ser una unidad normal.

NOTA: El jugador alemán no tira dados por posible detección si alguna unidad aliada se sitúa adyacente a la 150 brigada Panzer.

27.12 MOVIMIENTO DE INFILTRACIÓN: Esta unidad puede intentar no verse afectada por ZOCs enemigas. El intento se resuelve con una tirada de dados en el momento en que la brigada entra en una EZOC. Con un resultado de 1-3 el engaño funciona y la ZOC aliada en ese hexágono no es tenida en cuenta (esto nunca ocurre con enlaces de ZOC). La brigada puede continuar su movimiento e intentar saltarse más EZOCs. Con un resultado de 4-6 la unidad es reconocida (detectada) y la ZOC se trata como de costumbre (no siendo posibles más intentos de engaño).

27.13 BONUS DE COMBATE: Esta unidad puede intentar sorprender al defensor y ganar un desplazamiento favorable de una columna a la derecha en el CRT. Sólo se pueden intentar sorpresas si la unidad aún no ha sido detectada. El intento se decide con una tirada de dados en la fase de combate, justo antes de que el ataque sea resuelto. Con un resultado de 1-3 la sorpresa tiene éxito. Con uno de 4-6, no. En cualquiera de ambos casos la brigada es "detectada" y se convierte en una unidad normal tras ese mismo combate.

27.2 von der Heydte

La unidad von der Heydte entra en juego en el turno 17AM mediante un lanzamiento en paracaídas. El hexágono de aterrizaje puede ser cualquier hexágono llano o ligeramente arbolado que no contenga ciudades, pueblos, aldeas, unidades enemigas o EZOCs. Tras situarla, el jugador alemán tira dados en la tabla von der Heydte para determinar su supervivencia. La unidad no puede moverse en su turno de llegada. Una vez en el suelo la unidad se considera normal a todos los efectos (incluyendo los suministros).

27.3 Unidades británicas

MOVIMIENTO: Todas las unidades británicas deben permanecer siempre al oeste del Mosa. Ninguna unida británica puede entrar en el mapa este.

COMBATE: No pueden combinarse unidades británicas y americanas en el mismo ataque debido a la dificultad que supuso la coordinación de operaciones interaliadas. No hay penalizaciones defensivas si en un mismo hexágono hay unidades de ambos tipos.

ARTILLERÍA: Las unidades de artillería sólo pueden apoyar combates en los que participe al menos una unidad de su misma nacionalidad.

27.4 Sturmtigers y Brummbärs

La unidad de Sturmtiger 1000+1001 y la de Brummbär 217 multiplican por dos su factor de ataque al atacar hexágonos de pueblo o ciudad. Estas unidades tienen su factor de ataque dentro de un recuadro negro para recordar esta característica a los jugadores.

El Sturmtiger estaba equipado con un mortero de 38 cm mientras que el Brummbär tenía un obús de 15 cm. Ambos eran ideales para el combate urbano.

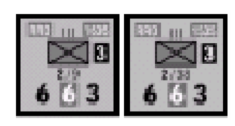
27.5 Kampfgruppe Peiper

Las cuatro unidades de la 1 SS marcadas como Kampfgruppe Peiper pueden moverse y combatir en el primer turno de noche del juego (aun habiéndose movido en el turno PM anterior). Además pueden utilizar a cualquier unidad alemana que esté en su mismo hexágono al final de la fase de movimiento nocturno del 16 de Diciembre para ayudarles en dicho combate nocturno. Las unidades "prestadas" sólo se activan para el combate nocturno –no para el movimiento. Las unidades "prestadas" pueden avanzar tras el combate si el defensor se retira.

NOTA DE DISEÑO: Peiper era un comandante muy audaz, y en la noche del 16 de diciembre "tomó prestadas" unidades de la 3ª división Fallschirmjäger para ayudarse en su ataque.

NOTA: En el turno de noche del 16 de diciembre, el jugador alemán puede tener moviéndose y combatiendo las cuatro unidades del Kampfgruppe Peiper y las tres pilas con los marcadores de noche.

27.6 La 2ª división americana y las presas del río Roer



Los dos regimientos de la 2ª división que empiezan en los hexágonos 1535 y 1636 sólo pueden moverse un hexágono en el turno 2 (se las identifica porque en su ficha pone "RRD"). También las afecta la restricción de 29.1 (no pueden moverse en el primer turno). Si por los resultados del combate tienen que retirarse pueden hacerlo normalmente.

NOTA DE DISEÑO: Estos dos regimientos habían pasado los tres días anteriores involucrados en una penosa ofensiva para tomar por el flanco las presas del río Roer. Estas unidades no hubieran abandonado el terreno conquistado así por las buenas. Históricamente no se movieron hasta los albores del día 17.

27.7 El sector de la división 106.

Ninguna unidad aliada puede entrar o atacar en el área de despliegue de la 18 división de VG en los turnos 1 y 2 si hay una o más unidades alemanas en dicha área.

NOTA DE DISEÑO: Los americanos no tenían idea de lo escasa que era la defensa de la 18 división de VG en ese área.

27.8 El CCB de la 9ª división acorazada (OPCIONAL)

Al principio de la fase de movimiento aliada del turno 2 el jugador aliado tira un dado. Si sale 1-3 el 9Arm/CCB debe moverse hacia el sector de St-Vith. Éste se define como cualquier hexágono al sur del límite entre los 5º y 6º Ejércitos Panzer y a cuatro o menos hexágonos de St-Vith. Si este movimiento no es posible, la unidad se ve liberada de esta obligación. Si sale 4-6 el jugador aliado puede mover la unidad hacia donde quiera. Todas las restricciones sobre la 9Arm/CCB desaparecen en el turno 17PM.

NOTA DE DISEÑO: Esta es una unidad crucial. Históricamente se movió hacia el sector de St-Vith, pero sin embargo muchos jugadores la moverán para bloquear a Peiper. Dado que los comandantes aliados no conocían las intenciones de Peiper, no debería permitírseles contrarrestarlas en todas las partidas.

27.9 La 653 Jpz VI

La llegada de la 653 Jpz VI no está garantizada. En el turno 4 se tira un dado-si sale 1-2 la unidad llega en ese turno. Si sale 3-4 la unidad se retrasa un turno (en el turno siguiente se vuelve a tirar). Si sale 5-6 la unidad no llega nunca.

NOTA DE DISEÑO: Estaba previsto que esta unidad luchara en las Ardenas, pero fue desviada a la operación Nordwind.

28- TIEMPO ATMOSFÉRICO

28.1 Condiciones de suelo helado

Desde el 16 al 20 de Diciembre se considera que el suelo está embarrado (Turnos 1-10). Éste es el estado normal del juego. A partir del turno de mañana del día 21 (turno 11) aparece un frente frío que facilita el movimiento campo a través. Las unidades mecanizadas pueden utilizar ahora la "tarifa" de movimiento correspondiente a terreno helado en la TEC.

28.2 Tiempo despejado

Se considera que el tiempo desde el 16 al 22 de Diciembre es nublado. En el turno del 23 por la mañana las nubes se despejan y entran en vigor las siguientes reglas:

-El jugador aliado recibe apoyo aéreo (15.6)

-El jugador aliado modifica sus tiradas de rendición en –2 (el suministro aéreo es ahora más probable).

-El jugador alemán debe modificar sus tiradas de escasez de combustible en +1 por el bombardeo de la red ferroviaria al este del Rin.

29 REGLAS ESPECIALES DEL PRIMER TURNO

29.1 Restricciones de movimiento

Ninguna unidad con su código de despliegue impreso en campo rojo puede moverse o ejecutar rupturas de contacto (20.1) en el primer turno. Si alguna de estas unidades se ve forzada a retirarse por imperativo de los combates, pueden hacerlo normalmente-pero no se ven libres de su restricción de movimiento. Estas unidades pueden atacar pero no avanzar. Para más explicaciones sobre las restricciones de movimiento véanse las notas del diseñador.

29.2 La 212 división de VG en Echternach

En la mañana del 16, algunas unidades alemanas cruzaron el río Sauer por debajo de Echternach. Solamente en el primer turno, se permite a una unidad de la 212 VGD moverse al hexágono 1005 (desde el 1006). Debe detenerse y terminar su movimiento en ese hexágono.

29.3 Límites alemanes de división

Ninguna unidad alemana puede entrar en el área inicial de otra división, ni en la zona de retaguardia (los hexágonos detrás de las áreas iniciales) en el primer turno. Las unidades pueden moverse y avanzar libremente en territorio americano en el primer turno. Los límites de división dejan de tener efecto tras el primer turno.

29.4 Sorpresa estratégica

La ofensiva cogió a los americanos por sorpresa; por tanto se aplican las siguientes reglas en el primer turno:

-El jugador aliado no puede usar apoyo artillero defensivo en el turno alemán 16AM.

-Ninguna unidad americana puede usar movimiento estratégico.

NOTA: Se permiten a ambos bandos en el primer turno el movimiento extendido y la defensa determinada.

29.5 Artillería de cuerpo alemana

Las unidades de artillería alemanas sólo pueden proporcionar apoyo artillero ofensivo a ataques que involucren unidades del mismo cuerpo que la artillería. Esta restricción desaparece tras el primer turno.

30- CÓMO GANAR

" ¡Amberes!. Si alcanzamos el Mosa, deberíamos caer de rodillas y dar gracias a Dios- ¡no hablemos de Amberes!"

-Mariscal Karl Gerd von Rundstedt

30.1 La fase de comprobación de victoria

La victoria se comprueba y otorga en la fase de comprobación de victoria que sólo existe en los turnos aliados. El juego termina inmediatamente si el jugador alemán consigue la victoria.

30.2 Victoria alemana

El jugador alemán gana el juego si durante una fase de comprobación de victoria ocupa o fue el último en pasar por 20 hexágonos de victoria del mapa Este, y además ha cumplido alguno de los siguientes objetivos:

A Ha sacado del mapa a través de cualesquiera hexágonos de salida de tipo F y G un cierto número de unidades tal que sus factores de ataque combinados suman al menos 24. Al menos desde uno de los hexágonos de salida utilizados se debe poder trazar (en la fase de comprobación de victoria) una línea de suministros por carretera hasta alguna fuente alemana de suministros.

B Ocupa con unidades suministradas los cuatro hexágonos de Lieja.

C Ocupa con al menos una unidad suministrada cuatro de los seis pueblos/ciudades ribereños del Mosa siguientes: Givet, Dinant, Namur, Andenne, Huy y Amay (a Amay le falta su estrella, pero *es* un hexágono de victoria).

D Ocupa o ha sido el último en pasar por 8 hexágonos de victoria del mapa Oeste.

30.3 Victoria aliada

A Evitar que el jugador alemán gane, o
B Ocupar tres o más áreas iniciales de división alemanas durante dos fases de comprobación de victoria consecutivas con al menos una unidad de combate por cada área. Las unidades aliadas deben estar suministradas en ambas fases de comprobación de victoria. Esto anula cualquier victoria alemana.

31- ESCENARIOS

31.1 Juego de seis turnos

LONGITUD DEL JUEGO: 6 turnos (de 16AM a 18 PM). El juego termina tras el turno 18PM aliado.

DESPLIEGUE: Úsese el despliegue del juego normal.

REGLAS ESPECIALES: Sólo se usa el mapa Este. Las unidades paracaidistas 101ª y 82ª llegan en el turno 18PM aliado con movimiento estratégico habiendo consumido ya 4 puntos de movimiento. Pueden entrar en cualquier hexágono de carretera del límite oeste del mapa. El jugador aliado debe usar ocho marcadores de movimiento estratégico durante el día 18 para mover sus ocho unidades de paracaidistas.

CONDICIONES DE VICTORIA: El jugador alemán gana si tiene 10 puntos de victoria (VPs) al final del escenario. Se otorga 1 VP por cada hexágono de victoria controlado o por el que fue el último en pasar, y 1 VP por cada 4 factores de ataque que consiga pasar por el límite oeste del mapa (Este). Si el jugador alemán saca unidades por el

límite oeste debe ser capaz de trazar una línea de suministro por carretera hasta una fuente de suministros alemana desde al menos uno de los hexágonos de salida; de otro modo, no se darán los puntos de victoria.

31.2 Juego de ocho turnos

LONGITUD DEL JUEGO: 8 turnos- 16AM a 19PM. El juego termina tras el turno 19PM aliado.

DESPLIEGUE: Úsese el despliegue del juego normal.

REGLAS ESPECIALES: Sólo se usa el mapa Este. Las unidades paracaidistas 101ª y 82ª llegan en el turno 18PM aliado con movimiento estratégico habiendo consumido ya 4 puntos de movimiento. Pueden entrar en cualquier hexágono de carretera del límite oeste del mapa. El jugador aliado debe usar ocho marcadores de movimiento estratégico durante el día 18 para mover sus ocho unidades de paracaidistas.

CONDICIONES DE VICTORIA: Las mismas que en el juego de seis turnos, excepto que ahora el jugador alemán debe conseguir 14 VPs.

32- DEPÓSITOS DE COMBUSTIBLE (OPCIONAL)

COMENTARIO: El primer ejército americano tenía un importante depósito de combustible en las afueras de Francorchamps. Si hubiese sido capturado, hubiese bastado para aliviar la escasez alemana de combustible. El Kampfgruppe Peiper solo estuvo a unos kilómetros del depósito sin saberlo.

32.1 Depósito de combustible oculto

Al principio del juego el jugador aliado coloca los tres marcadores de depósito en un sobre y saca aleatoriamente uno de ellos. Ésta será la localización de un depósito principal de combustible aliado. El jugador alemán desconoce la posición de los marcadores. En el momento en que el jugador alemán tenga unidades adyacentes a alguno de los tres hexágonos de localización de depósitos, el jugador aliado debe informarle de si el hexágono contiene el depósito rea l o no. Si es así, el marcador de depósito se sitúa en el mapa. El marcador de depósito no tiene valor de apilamiento, no puede moverse o retirarse y no proyecta ZOC.

32.2 Combate y captura

COMBATE: El depósito tiene un factor de defensa de 2 que representa el batallón belga asignado a su defensa. El depósito por sí mismo no recibe DCBs ni puede ser seleccionado para defensa determinada. Sólo tiene un escalón para perder en combate, pero sólo se le quita si es la única unidad del hexágono. No puede retirarse. Si es eliminado u obligado a retirarse, gire la ficha a su lado indefenso y entonces el jugador alemán puede avanzar al hexágono y capturarlo.

CAPTURA: Si el jugador alemán captura el depósito, debe mantenerlo hasta que el combustible pueda ser retirado. El jugador alemán sólo puede retirar el depósito de combustible en una fase alemana de escasez de combustible si puede trazarse una línea de suministro por carretera desde el hexágono del depósito al límite alemán del mapa Este. Una vez completado, el jugador alemán modifica sus tiradas de la tabla de escasez de combustible en –2 (es acumulativo con el +1 por tiempo despejado).

RECAPTURA: El jugador aliado puede volver a capturar el marcador de depósito antes de que al jugador alemán le de tiempo a retirarlo. Si esto ocurre el depósito pierde su factor de defensa inherente.

32.3 Destrucción

El depósito puede ser destruido por el jugador aliado antes de que el jugador alemán lo capture. La destrucción del depósito es parecida a la voladura de puentes (1-4 en la fase aliada de puentes, 1-2 en una fase alemana de combate si el jugador alemán ataca el hexágono). La destrucción en la fase aliada de puentes sólo se puede realizar si hay unidades alemanas adyacentes al hexágono del depósito. No se necesita la presencia de unidades aliadas en ninguno de los casos. El depósito es eliminado automáticamente al final del turno 18PM.

33- UNIDADES OPCIONALES

33.1 En general

Las unidades con fondo azul en su código de turno de entrada son opcionales. Los jugadores pueden usar algunas o todas las unidades opcionales siempre y cuando estén los dos de acuerdo.

33.2 Unidades opcionales aliadas

11ª división acorazada: Está restringida a la esquina sudoeste del mapa (puede entrar en el río Semois, pero no cruzarlo).

90ª división: Sólo entra al mapa si unidades alemanas cruzan el Mosa (pero nunca antes del turno 22).

5ª división acorazada: En el turno 17 se sitúa en la caja “fuera de mapa” aliada del nordeste. Debe permanecer ahí hasta que alguna unidad alemana cruce o se sitúe adyacente al Mosa.

33.3 Unidades opcionales alemanas

11ª Panzer y 10ª SS: Sólo entran al mapa si una o varias unidades alemanas cruzan el Mosa (per nunca antes del turno 11).

NORDWIND: Las diez unidades con color de identificación de ejército verde estaban destinadas a la operación Nordwind. Esta era la ofensiva de Himmler contra el 7º Ejército americano que acabó con muy pocos resultados. Los jugadores que deseen ver qué hubiera pasado si hubieran sido llevadas a las Ardenas pueden utilizarlas. Llegan en el turno 21 sin restricciones.

NOTAS PARA EL JUGADOR

He aquí algunos consejos para ayudar a los jugadores principiantes:

JUGADOR ALEMÁN

1 Haz que la 12ª SS pase de largo Elsenborn y marche al oeste tan pronto como sea posible- no te entrampes en una costosa batalla por Elsenborn o incluso Bullingen.

2 He encontrado que el eje de ataque hacia Monschau es un callejón sin salida. No presiones por ese sector.

3 Houffalize es extremadamente importante. Una vez capturado, el mapa entero parece llenarse de posibilidades.

4 ¡Estira la línea americana hasta que ceda!. Haz esto dirigiéndote continuamente hacia el oeste y sobrepasando algunas unidades americanas. Manténte avanzando por cada carretera para obligar a los americanos a debilitarse cada vez más en todas direcciones.

5 Casi parece más fácil alcanzar el Mosa si contienes a la 101ª de paracaidistas en Bastogne en vez de empujarla hacia la franja boscosa entre St.Hubert y La Roche.

6 Envía a la 3ª división de Panzergrenadier y a la 2ª división Panzer SS hacia el oeste sin retraso. Estas unidades serán muy necesarias para expandir cualquier avance al oeste de Bastogne.

7 La 116ª división Panzer tiene las opciones más interesantes. Envíala contra St-Vith y el pueblo caerá rápidamente; envíala a Houffalize y tu avance será un día antes. Yo tiendo a favorecer la opción de Houffalize, pero ambas direcciones tienen su mérito.

8 Asegúrate de prepararte para la llegada del tercer ejército de Patton desde el sur. A buen seguro necesitarás la brigada Führer Grenadier y algunas unidades de tanques independientes.

9 No ataques a los dos regimientos de la 106ª en el Schnee Eifel- simplemente aíslalos y se rendirán enseguida.

10 Los ataques de proporciones 1-1 y 2-1 pueden tener éxito a menudo si tienen unidades de elite y/o acorazadas involucradas.

11 Inmoviliza algunas unidades americanas con ataques 2-1 (rezando para obtener un resultado de “enzarzado”) mientras que golpeas a las unidades de los flancos con proporciones más elevadas.

12 No dejes que el jugador aliado lea esta lista.

JUGADOR ALIADO

1 Lee la lista alemana

2 El CCB de la 9ª acorazada: ésta es una unidad crítica. Si la mandas al sector de St-Vith, como ocurrió en la realidad, tienes una buena posibilidad de mantener el pueblo durante el día 17. Si la mandas a bloquear a la 1ª SS, obstaculizarás el avance de esas unidades pero puedes perder la unidad. Es difícil recomendar alguna de las opciones.

3 Envía las dos unidades de artillería del 5º Cuerpo a la zona de Elsenborn en el segundo turno. Esto es crucial si quieres mantener Elsenborn

4 Mantén el límite sur del mapa- no envíes ninguna unidad de la 4ª de infantería o del 109º regimiento hacia el oeste. No es crucial que defiendas el área de Redange-Arlon, porque muy pocas veces el jugador alemán tendrá unidades suficientes para ir ahí. Pero manténte frente a Junglinster.

5 Perder la carrera a Bastogne no es un gran disgusto. Sitúa las unidades paracaidistas en la franja boscosa entre St.Hubert y La Roche.

6 Pon al menos una unidad de guarnición en Lieja

7 Usa tus barricadas en el sector del 5º Ejército Panzer para evitar que los alemanes lleguen a Bastogne demasiado rápido

NOTAS DEL DISEÑADOR

“La mayoría de la historia es adivinación, y el resto prejuicio”

-Will Durant

Filosofía general de diseño: Mantenerlo tan simple y claro como sea posible. Cada regla debe merecer el esfuerzo de ser aprendida; cada excepción tiene que merecer la confusión que causa en el lector. Mantener el número de modificadores a un nivel tal que sea fácil recordarlos: tres. Si olvido usar una regla durante la fase de prueba, se la condena a muerte. No diseñar una simulación camuflada de juego, sino un juego que pueda parangonarse con las simulaciones.

Por qué un nuevo juego sobre las Ardenas: Este juego empezó con una invitación de John Kranz para desarrollar un juego de lujo sobre el tema. Ya había trabajado en muchos otros juegos de las Ardenas para otros diseñadores, de modo que ya sabía de qué iba el asunto. Ninguno de los juegos tenía bajo apilamiento, que me parecía merecer investigación. También quería mostrar los tipos de tanques y sus efectos, algo que sólo *Hitler’s Last Gamble* había intentado reflejar antes. Pero más importante, tenía ganas de estudiar el terreno de las Ardenas y describirlo en un juego de hexágonos.

Mapa: Agradezco a Randy Heller haberme permitido usar el mismo mapa que Danny Parker utilizó para *Hitler’s Last Gamble* , que recibió de Hugh Cole (autor de *The Battle of the Bulge* del ejército de los EEUU). El mapa fue escaneado y mejorado visualmente antes de que dibujase sobre él. Se utilizaron suplementariamente algunos de los mapas actuales a escalas 1:100.000 y 1: 150.000 del Eifel, Luxemburgo y las Ardenas para confirmar la topografía y las carreteras. También tuve los mapas 1:100.000 del GSGS del ejército de los EEUU del área entera. Para los ríos, usé un mapa hidrológico de las Ardenas del “Atlas de Belgique”.

El Semois: Creo que el descubrimiento más importante del mapa fue el de lo importante que es el Semois como barrera. Ahora puedo entender por qué Hitler creía que el 7º ejército podría arreglárselas para cubrir el flanco sur entero- el Semois haría la mayoría del trabajo.

Escasez de combustible: Los alemanes tuvieron serios problemas con el combustible. No sólo su falta, sino también la dificultad de hacerlo llegar a las unidades de primera línea. Las dos tablas de escasez de combustible intentan reflejar todo lo siguiente ahorrando tanto esfuerzo como sea posible:

1 Que el suministro se hacía más difícil cuanto más al oeste llegaba el avance (resultado “Al oeste del río Ourthe”)

2 Cómo se deterioró la situación de los suministros después de que despejase (el modificador de +1)

3 Que el comandante de un cuerpo Panzer disponía de cierta flexibilidad con el combustible-si veía que sólo tenía combustible suficiente para una división, podía decidir a cuál de las dos suministrar (por esta razón emparejé lo mejor que pude a las divisiones Panzer con sus cuerpos).

Voladura de puentes: Son unas reglas de voladura de puentes bastante corrientes. El objetivo principal era evitar que el jugador aliado volase puentes muy por detrás de sus líneas. Los puentes se volaban con frecuencia en el último minuto.

Construcción de puentes: ¿Por qué no hay límite en el número de

puentes que puede construir el jugador alemán?. Por supuesto que los alemanes tenían límites en el número de puentes que podían construir, pero imponérselos a un jugador llevaría a situaciones no históricas. Por ejemplo, el 7º Ejército alemán construyó cuatro puentes en su sector- uno por división; pero la mayoría de los jugadores sólo construirían uno o dos si se les impusieran límites. Y si el ejército alemán realmente hubiera necesitado un puente más para ejecutar un avance crucial estoy seguro de que algo habrían encontrado. Pero más que nada, no me importaba ver el mapa saturado con marcadores de puente volado. ¡Arréglalos y ya está!.

Apilamiento: El bajo apilamiento es el concepto principal de este juego. En esta campaña las divisiones cubrían grandes extensiones de frente y con frecuencia un solo regimiento contenía al enemigo durante una porción significativa de tiempo. Si el perímetro histórico de Bastogne se refleja en términos del juego, debe ser situando un regimiento en cada hexágono-y no tres en el pueblo de Bastogne; que es lo que hacen otros juegos. Sólo por cambiar esta regla este juego de las Ardenas adquiere un nuevo sentido.

Enlaces de ZOC: Esta regla permite que se formen salientes, lo que no es posible con las reglas de ZOC habituales. Con los enlaces de ZOC,una unidad puede estar rodeada por tres de sus lados y aun así tener una vía de escape. Esta regla además evita la táctica típica en los juegos de rodear a una unidad con otras dos.

Movimiento táctico: Necesitaba esta regla porque en algunas situaciones los costes en puntos de movimiento pueden acumularse en exceso. Por ejemplo, una unidad que sale de una ZOC (+1 MP) y que se mueve dos hexágonos por bosque (+2 MP cada uno) gasta 5 MPs. Dado que dos hexágonos sólo equivalen a 3 millas- algo que la mayoría de los soldados de infantería podían recorrer en 8 horas- quería que ese movimiento fuese posible y que la unidad aún fuese capaz de atacar. La regla también funciona bien para las unidades motorizadas que circulan por malas carreteras y que atraviesan marcadores de tráfico-permitiéndoles siempre poder moverse al menos dos hexágonos.

Movimiento extendido: Esto te permite aumentar tu capacidad de movimiento en dos MPs si no acabas en una EZOC. Marchando detrás del frente, una unidad de infantería debería ser capaz de recorrer 16 millas por día (10 hexágonos en este juego). Por tanto, en el intervalo de medio día, una unidad de infantería puede moverse tres hexágonos (3 MPs) si ataca, y 5 hexágonos (5 MPs) si se traslada.

Marcadores de camiones: ¿Qué lógica hay en ceder marcadores de movimiento estratégico para motorizar infantería?. La razón principal es el espacio de carretera-sólo puedes tener tantas unidades moviéndose por la red de carreteras de las Ardenas en un momento determinado. Una división acorazada o Panzer que se muevo por una carretera ocupa alrededor de 60 millas de carretera. Esto equivale a cuatro unidades ocupando alrededor de 36 hexágonos en el mapa. De modo que, cuando mueves 10 unidades con movimiento estratégico, realmente estás ocupando 90-100 hexágonos de carretera a la vez.

Carreteras embarradas (2 MPs): Esta regla se me ocurrió al estudiar el lento avance que la Panzer Lehr realizó durante los dos primeros días. Sin resistencia enemiga, a la división le llevó 4 turnos recorrer 12-14 hexágonos. Su eje de avance atravesaba los bosques de Luxemburgo, donde las carreteras tortuosas y el barro frenaron los vehículos al ritmo de las tropas a pie.

Tabla de artillería defensiva: Esta regla se desarrolló como un modo de evitar que el desplazamiento de columna de artillería del defensor cancelara inevitablemente el desplazamiento de artillería del atacante (muy aburrido). Esta regla aporta variedad y además me permitió introducir el resultado de fuego sincronizado, que en algunas ocasiones fue devastador para los alemanes.

Moral: Nótese que algunos valores de moral suben en los reversos de las fichas. Hicimos esto para reflejar las unidades que se endurecieron durante la campaña, convirtiéndose en veteranas.

La CRT: Nótese que el atacante perderá (en media) más escalones que el defensor en las tablas de 2-1 a 4-1. Esto está hecho a propósito-quería que el atacante se desgastase si no hace más que ataques frontales.

Valores de TQ y desplazamiento de columnas acorazado: Esta idea fue inspirada por la del *Hitler's Last Gamble* de Danny Parker. Me gustaba su idea, pero quería hacerla más fácil de usar. Originalmente le di al defensor un desplazamiento de columna por tener un TQ mayor que el del atacante pero encontré que esto penalizaba demasiado los ataques americanos. En cierto modo, cancelar el desplazamiento del atacante es como un desplazamiento en sí mismo.

Inercambio de fuego: Esto se me ocurrió en las últimas etapas del diseño mientras intentaba encontrar un modo fácil de incluir los efectos de la moral en el combate sin recargar a los jugadores con un modificador por moral o un procedimiento de comparación de moral cada vez que tuvieran que calcular proporciones en el combate. Con este sistema, los jugadores sólo tienen que ocuparse de la moral cuando el CRT se lo pida. La tabla de intercambio de fuego también encaja perfectamente con otros dos elementos de diseño: (1) muestra que un jugador deseoso de arriesgarse a mayores bajas puede avanzar más rápido; (2) permite un resultado D1 incluso en las columnas de menores proporciones.

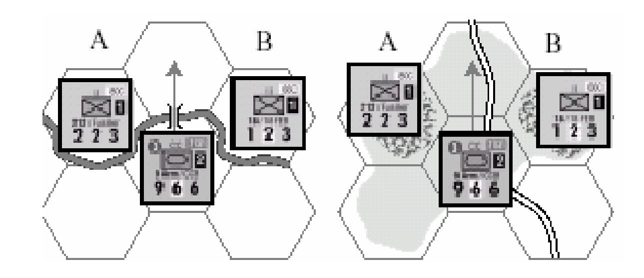
Mando y control: Esta regla mata dos pájaros de un tiro-evita que los jugadores dispersen sus divisiones en todas direcciones y también refleja la realidad del mando y control. Muchos otros juegos dan un desplazamiento de columnas o un modificador de tiradas de dados por integridad divisional, pero yo quería reducir al mínimo estos dos procedimientos.

Resultados "enzarzado": Algunos pensaban que el atacante debía enzarzarse también. Pero el atacante ya ha gastado su turno atacando al defensor,así que el defensor debe gastar el suyo defendiendo. Recuerda, una unidad enzarzada puede atacar-así que el contraataque puede acabar enzarzando al atacante inicial.

Ventaja del atacante: Siempre me han gustado las reglas de "enzarzamiento" típicas de los juegos de las Ardenas,pero al ser una persona impaciente ¡nunca me ha gustado recibir el mismo resultado en dos turnos seguidos!. Añadí la regla de la ventaja del atacante precisamente para limitar la frecuencia de tal circunstancia. La consecuencia imprevista fue añadir un poquito más de detalle al combate.

Defensa determinada: Esta es una vieja regla de SPI disfrazada. En muchos de sus juegos de la segunda guerra mundial podías perder un escalón extra para cancelar un hexágono de retirada. Esta regla y su tabla correspondiente hacen esencialmente lo mismo, pero añadiéndole incertidumbre. Los jugadores siempre deberían usarla cuando estén rodeados y no tengan línea de retirada porque el resultado EX le producirá una pérdida de un escalón al atacante (reflejando lo peligroso que puede ser un defensor acorralado).

Avance tras el combate: empezó como una regla tipo "A avanza 2"y, por supuesto, el primer hexágono del avance debía ser en el hexágono evacuado por el defensor. Pero enseguida aparecieron problemas con unidades acorazadas que atacaban a hexágonos en los que no podían entrar (ver el ejemplo más adelante) La unidad de tanques no debería verse impedida de atacar el puente sólo porque el defensor haya situado hábilmente sus unidades a cada lado del lado de hexágono de puente. ¡Inicialmente me parecía que dejar avanzar a las unidades en cualquier dirección era una herejía!. Pero lo probé de todos modos, y pronto quedó claro que permitir avanzar a las unidades en cualquier dirección era parecido a la manera en que avanzaban en una fase de explotación- de modo que, ¿por qué no?. Cuanto más jugaba más me gustaba. Los jugadores "alemanes" aprenderán rápidamente que ésta es una herramienta clave si quieren ganar.



EJEMPLO: El Combat Command puede atacar tanto a A como a B con la mitad de su fuerza (no puede entrar en los hexágonos).Si el ataque tiene éxito puede avanzar en cualquier dirección-no es obligatorio entrar en en hexágono evacuado por el defensor como en otros juegos.

Rendición: Esta regla está sacada de *Campaign to Stalingrad*, pero muy simplificada. Las unidades tendían a rendirse en grupos y cuanto más inexpertas eran más rápido se rendían. Una unidad "dura" puede influir en las otras para seguir resistiendo.

Marcadores de tráfico: Quise evitar las reglas de tráfico que permiten al jugador esquivar el problema secuenciando cuidadosamente el movimiento de sus unidades-no quería que los jugadores se convirtieran en policías de tráfico. Además de representar tráfico, esta regla permite que algunos tramos de carretera forestal se conviertan en caos embarrados (4 MPs), y crea algunas variaciones lo rápido y lo lejos que llegan algunos refuerzos (especialmente la 7ª acorazada y las dos divisiones americanas de paracaidistas). Su uso principal, sin embargo, es estrangular los avances con ejes estrechos. Por ejemplo, supongamos que el jugador alemán sobrepasa Bastogne y se lanza hacia el Mosa siguiendo una sola carretera. El jugador aliado puede situar dos marcadores de tráfico en la carretera durante el primer turno y puede que dos más en el siguiente.El tráfico de la carretera mencionada se habrá convertido en una pesadilla. Las unidades alemanas de cabeza pueden seguir avanzando pero las unidades que vienen detrás no pueden mantener el avance. Dar la vuelta ahora es algo extremadamente difícil para las unidades de cabeza (como lo fue para la 116ª división Panzer cuando hizo su fatídica vuelta en Houffalize). Los jugadores se darán cuenta de que cuantas más carreteras tengan abiertas, menos efectivos son los marcadores de tráfico- que es el modo en que deben funcionar.

Barricadas: Por mucho que quería que los marcadores de tráfico representaran todas las posibles causas de retraso, simplemente no simulaban bien las barricadas. Estos dos marcadores vinieron al final del diseño;ayudaron realmente al jugador aliado a retrasar la marcha de la divisón Panzer Lehr a través de los bosques de Luxemburgo,y se convirtieron para ambos jugadores en oportunas herramientas para tapar huecos. El hecho de que pudieran usar las mismas reglas que los marcadores de tráfico fue una gran ventaja. Estas reglas además me permitieron eliminar del juego las dos unidades americanas de tamaño de compañía (estaban en los dos hexágonos iniciales de las barricadas). Estas unidades tenían el defecto de acelerar el avance alemán en vez de retrasarlo, porque le daban ocasión de ganar avances extras contra ellas.

Atascos de St-Vith: ¿Por qué están los hexágonos en mitad de ninguna parte, cerca de St-Vith?. Estos tres hexágonos sufrieron durante la campaña retrasos por tráfico (especialmente el puente de Dasburg). Asociarlos a St-Vith era algo arbitrario, pero quería darle al jugador alemán alguna recompensa por capturar ese centro de comunicaciones crucial. Incluso sin los hexágonos de atasco, los jugadores que tengan el bando alemán se darán cuenta de lo drásticamente que abre el mapa la captura de St-Vith.

Turnos de noche: Esto se desarrolló desde mi regla inicial del Kampfgruppe Peiper, que permitía a esas unidades un movimiento nocturno el día 16. Como las reglas particulares no son santo de mi devoción, quise convertirla en una regla general. El resultado añadió un elemento maravilloso al juego. Los turnos de noche son una herramienta muy valiosa para crear una ruptura a mitad de juego si los americanos han sido capaces de formar una línea sólida. También la usé para capturar un puente del Mosa (en algo parecido a un golpe de mano). Con un poco de planificación un jugador puede conseguir un poderoso doble golpe juntando dos turnos seguidos.

Condiciones de victoria: El ataque alemán en las Ardenas era cuestión de todo o nada. No incluí una victoria parcial alemana por "costumbre" , porque el jugador alemán podría estar tentado de detenerse y atrincherarse antes del Mosa-algo que nunca hubiera ocurrido.

¿Pueden ganar los alemanes?: Si el jugador alemán alcanza el Mosa para el 21 o el 22 de Diciembre tiene una buena oportunidad de cruzarlo. La cantidad de refuerzos aliados que llegan el 22 y el 23 hace difícil el cruce en el 23. Los refuerzos aliados y el poder aéreo aliado hacen extremadamente difícil el cruce en el 24 y más tarde (a no ser que el jugador aliado haya perdido muchas unidades). La mayoría de los jugadores alemanes habrán ganado para el 23 o estarán considerando tirar la toalla.

Por qué no hay generales: Es difícil determinar el impacto real que tuvieron en la batalla los generales de cuerpo o división. Si una división tenía una buena o mala actuación, el reconocimiento o la culpa con frecuencia le tocaban al general al mando,pero en realidad las acciones de los subordinados, soldados, o la pura "suerte" podían haber sido mucho más decisivos. Patton es el único general del que puedo asegurar rotundamente que tenía influencia sobre sus soldados- parecían motivarse sólo al decirles que iban a ser parte de su ejército. Sin embargo,a veces esto se expresa mejor mediante los valores de moral de las divisones que con una ficha. Por último, son los jugadores los que hacen de generales.

Suministro: ¿Por qué al final del turno?. Esto da a los jugadores un turno para volver a tener suministros antes de que se les acaben. Si te rodean aún tienes combustible en los depósitos y munición a mano para aguantar 12 horas.

Probadores del juego: Mis pobres probadores: ¡soportaron tantos cambios y ajustes!. Yo estaba constantemente enredando la CRT, la fuerza de los ingenieros, el máximo límite de los DCBs, etc. Todos fueron de gran ayuda, pero hay dos que destacan: Marty Sample y Lew Ritter. Si alguna vez veis los nombres de estos caballeros entre los de los responsables del juego, podéis estar seguros de que el juego ha sido bien cuidado.

Notas misceláneas sobre unidades: Las dos divisiones acorazadas americanas pesadas (2ª y 3ª) tenían una estructura de brigadas, pero la evidencia muestra que durante esta batalla operó con Combat Commands. Igualmente ocurre con las dos brigadas de la división acorazada de guardias británica-una era acorazada y la otra de infantería motorizada, pero en realidad operaron como dos grupos de armas combinadas.

El TQ de 4 en la unidad Fuh Bglt/GD/2 no es un error. Esta unidad contenía alrededor de 43 Panzer IV equipados con el cañón L70.

El Kampfgruppe Peiper original sólo tenía un batallón de infantería motorizada. Añadí el regimiento de panzergrenadier 1SS/1(-) para equilibrar el juego.

Muchas unidades acorazadas alemanas llevan una silueta diferente en cada lado de su ficha. Esto no es un error; refleja la composición mixta de esos batallones. Nos disculpamos por cualquier confusión que esto pueda causar.

Restricciones de movimiento inicial: Lo siguiente son las razones por las que coloqué restricciones de movimiento a ciertas unidades en el primer turno.

UNIDADES ALIADAS

9Arm/CCA era la reserva del V cuerpo.

9Arm/CCR era la reserva del VIII cuerpo.

La **segunda división** estaba en mitad de una ofensiva para capturar las presas del río Roer.

La **106 división** : Los dos regimientos de la 106ª división en el Schnee Eifel ocupaban un terreno importante para una futura ofensiva en Alemania.

UNIDADES ALEMANAS

El regimiento **5FJ**/13 no tenía botes para cruzar el río Our en el primer turno.

El regimiento **26**/78 estaba cubriendo el área entera del XLVII cuerpo Panzer antes de la batalla y no estuvo disponible hasta el 16PM.

Las divisiones **1SS, 2SS y Pz Lehr** estaban siendo mantenidas atrás para la explotación.

EJEMPLO EXTENDIDO DE JUEGO

El propósito del siguiente ejemplo de juego es ayudar a empezar a los jugadores y clarificar muchos de los conceptos de las reglas del juego. El despliegue inicial y la estrategia mostrados en este ejemplo fueron usados con frecuencia por el diseñador durante las pruebas del juego, pero no debería pensarse que representan los mejores movimientos.

ABREVIATURAS USADAS EN ESTE EJEMPLO:

arty: Artillería
Bn: Batallón
Div: División
FJ: Fallschirmjäger
KG: Kampfgruppe
Pz: Panzer
Rgt:Regimiento
VGD: División de Volksgrenadiers.

TURNO ALEMÁN 1 (16 AM)

Fase de movimiento

La ilustración del turno alemán muestra el juego al final de la fase de movimiento. Algunas cosas dignas de atención:

1. El Rgt **212**/316 se aprovecha de la regla 29.2 y cruza el Sauer por debajo de Echternach.
2. El Rgt **276**/986 se ha movido al Erz Noire- un hexágono abrupto y boscoso que evita la formación de un enlace de ZOC entre las dos unidades americanas de los lados.
3. El Rgt **5FJ**/25 usa movimiento táctico para moverse dos hexágonos y entrar en el hexágono de barricada aliado (de modo que la barricada será eliminada al final de la fase alemana de movimiento).
4. Uno de los regimientos de la **26 VGD** está "congelado" (regla 29.1) mientras que la unidad de reconocimiento no pueda cruzar el lado de hexágono de río sin puente (el puente de Gemünd empieza volado).
5. Las unidades de la **560 VGD** no se han movido; uno de los regimientos podría haberse movido al hexágono abrupto y boscoso para tomar por el flanco al batallón americano, pero esto reduciría las proporciones para la subsiguiente batalla.
6. Nótese que los batallones de reconocimiento y Pzj (Panzerjäger-cazacarros) de la **116 Pz** no pueden entrar o salir de hexágonos de West Wall si no es por medio de una carretera (11.5) y por tanto no pueden moverse adyacentes a unidades americanas.
7. Nótese que los regimientos **352**/915, **26**/39 Fus y **18**/283 se han movido un hexágono de EZOC a EZOC. Esto está permitido mientras que no se entren en o se crucen enlaces de ZOC enemigos.

Fase de reorganización

No hay unidades desorganizadas,así que esta fase se salta.

Fase de combate

En este ejemplo sólo se considerará la defensa determinada si el defensor tiene más de un escalón o está rodeado. Las unidades de artillería alemanas se irán girando según vayan siendo usadas.

A. Durante la fase de combate tres unidades de la **212 VGD** más una unidad de artillería atacan al batallón **4**/12/3 en Echternach. El DCB del defensor es +3. La proporción es 10 a 5 + el desplazamiento por artillería = 3-1. Un resultado en la tirada de 5 (no es un buen principio) da un resultado FF(+1). El jugador alemán decide insistir y usa la tabla de intercambio de fuego en vez de conformarse con un resultado de Eng. Una tirada de 4 modificada por el +1 da como resultado Eng+. El defensor está enzarzado y una de las pilas de atacantes gana un marcador de ventaja del atacante. Se decide situarlo en el regimiento **212**/320 en el lado alemán del Saure. *Nota: se pueden ver muchos de los resultados de los combates y de los avances en la ilustración del turno 1 aliado.*

B. Dos regimientos de la **276 VGD** más el batallón de fusileros de la **212 VGD**, y más una unidad de artillería atacan el batallón **4**/12/2 en Berdorf. Nótese que el regimiento alemán que ataca a través del lado de hexágono abrupto y boscoso ve reducida su fuerza a la mitad. Las proporción es 8 a 4 +arty = 3-1. La tirada es 4, lo que da un resultado de EX. El batallón americano es eliminado y y el jugador alemán elige el **276**/987 (4-5-3) para perder un escalón. Dado que el hexágono del defensor ha sido evacuado, el jugador alemán puede ocupar ese hexágono (no se permite otro avance con un EX).

C. Tres regimientos de la **352 VGD** y una unidad de artillería atacan el batallón **28**/109/3 en la unión de los ríos Our y Saure. Dos de los regimientos ven su fuerza reducida a la mitad por atacar a través de lados de hexágono de río. La proporción es 8-4 + desplazamiento por artillería =3-1. La tirada sale 2, dando un resultado de DR2. El batallón americano se retira dos hexágonos y se desorganiza. Nótese que el primer hexágono de una retirada puede entrar en EZOC- siempre que no se entre en o cruce un enlace de ZOC enemigo. Los tres regimientos alemanes pueden avanzar un hexágono en *cualquier* dirección. Un avance crucial por la **352**/915 completa el embolsamiento del batallón americano en Fouhren.

D. La **5 FJ** no ataca en el primer turno. Durante la fase de movimiento un regimiento enfiló el río Sure y el otro empezó a tomar por el flanco al batallón **28**/109/2 en Fouhren.

E. Dos regimientos de la **26 VGD** y una unidad de artillería atacan el batallón **28**/110/3 en Hosingen. La proporción es 10 a 4 + desplazamiento por artillería = 3-1. Una tirada de 5 da como resultado FF(+1). El juagador alemán decide insistir y elige a la unidad **26**/77 Gren como unidad de cabeza. Tira un 4 y consulta la tabla de intercambio de fuego, modificando la tirada en +1. El resultado es Eng+, y el jugador alemán coloca un marcador de enzarzado en el batallón americano y un marcador de ventaja del atacante en una de sus dos unidades atacantes.

F. Los dos regimientos de panzergrenadier de la **2 Pz** atacan al batallón **28**/110/1 en Marnach. Una unidad de artillería apoya. Nótese que la unidad de panzergranadier que ataca desde el hexágono abrupto y boscoso ve su fuerza reducida a la mitad. La proporción es 8 a 4 + desplazamiento de artillería = 3-1. Una tirada de 1 da un resultado DR3. El batallón americano se retira tres hexágonos y se desorganiza. Los dos regimientos de panzergrenadier obtienen avance extra (dos hexágonos).

G. El **116Pz**/60, dos regimientos de la **560 VGD**, y una unidad de artillería atacan al batallón **28**/112/3 en Sevenig. La proporción es 13 a 4 + desplazamiento de artillería = 4-1. Una tirada de 6 da un resultado FF(+1). El jugador alemán decide insistir y elige el regimiento panzergrenadier de elite como su unidad de cabeza. Que la unidad sea

de elite proporciona un modificador de -1 pero se cancela con el +1 del resultado FF(+1). El jugador alemán saca un 3 para la tabla de intercambio de fuego que arroja un resultado de A1/D1. El batallón americano es eliminado y el regimiento panzergrenadier pierde un escalón. Las tres unidades alemanas pueden avanzar un hexágono en cualquier dirección.

H. Tres unidades de la **116Pz** más una unidad de artillería atacan al batallón **28**/112/1 en Lützkampen. La proporción es 14 a 4 +desplazamiento por tanques+desplazamiento por artillería = 5-1. La tirada sale 2, lo que da un resultado de DR4*. El batallón americano se retira cuatro hexágonos y se desorganiza. El batallón de Pz IV 4-4-6 entra en Lützkampen. El batallón de Panthers y el regimiento de panzergrenadier avanzan dos hexágonos formando una pila en 2020. Desde allí podrían ejecutar combate de ruptura contra el batallón **28**/112/2 a través del río, pero la proporción sólo sería 5 a 3 (1-1). No se añadiría el desplazamiento por tanques dado que no hay ningún puente que conecte los hexágonos. El jugador alemán decide no llevar a cabo combates de ruptura y termina su avance en el hexágono 2020.

I. Dos regimientos de la **62 VGD** atacan al batallón **106**/424/1 frente a Winterspelt. La proporción es 8 a 4 = 2-1. Una tirada de 5 da un resultado de Eng. Se coloca un marcador de "enzarzado" en el batallón americano y las unidades alemanas no avanzan.

J. Un regimiento de la **62 VGD**,otro de la **18 VGD**, y artillería atacan al batallón **106**/424/P en Bleialf. La proporción es 8 a 4 + desplazamiento por artillería = 3-1. Una tirada de 4 da cmo resultado EX. El batallón provisional es eliminado y el jugador alemán elimina un escalón de una de sus unidades de infantería (elección suya, ya que no se utilizó desplazamiento por tanques). Como todos los defensores han sido eliminados, el jugador alemán puede ocupar el hexágono desalojado por el defensor (avance limitado).

K. Un regimiento de la **18 VGD**, la 244 brigada de Stg (cañones de asalto) y dos regimientos de la **3 FJ** atacan al escuadrón **14Cav**/18 en el paso de Losheim. La proporción es 16 a 4 + desplazamiento por tanques = 5-1. Una tirada de 1 da como resultado D1*. El escuadrón de caballería es eliminado, mientras que las unidades alemanas pueden avanzar dos hexágonos de cualquier dirección. Algunas cosas interesantes: primero, que las unidades alemanas no pueden avanzar atravesando los límites de ejército aunque dos de ellas hayan atacado sobre ellos. También, que la 244 Brigada de Stg puede avanzar un hexágono de más si sigue una carretera en su avance (bonus de carretera). La 244ª Stg también puede ejecutar combate de ruptura contra la unidad de artillería (3 factores a 2 con un desplazamiento por tanques) pero el jugador alemán descarta tal opción.

L. Tres regimientos de la **12 VGD** con una unidad de artillería atacan al batallón **99**/394/1 en el hexágono 1430. La proporción es 8 a 4 + un desplazamiento de artillería =3-1. La tirada es 6, lo que resulta en un Eng. El jugador americano sitúa un marcador “enzarzado” en su batallón.

M. Un regimiento de la **12 VGD**, el batallón de fusileros, y dos unidades de artillería atacan al batallón **99**/393/1 en el hexágono 1432. La proporción es 6 a 4 + dos desplazamientos por artillería = 3-1. Una tirada de 3 da FF como resultado. El jugador alemán decide insistir y elige el batallón de fusileros como unidad de cabeza. Una tirada de 2 en la tabla de intercambio de fuego da como resultado DR2. El batallón americano se retira dos hexágonos y se desorganiza. Las dos unidades alemanas pueden avanzar un hexágono en cualquier dirección.

N. Dos regimientos de la **277 VGD** atacan el hexágono 1433 con una unidad de artillería apoyándoles. 8 a 4 + despl. por artillería = 3-1. Una tirada de 5 da como resultado FF(+1). El jugador alemán decide insistir y elige el inexperto regimiento **277**/989 y vuelve a tirar. La tirada en la tabla de intercambio de fuego se modifica en +1 porque la unidad es inexperta y en +1 por el resultado de FF(+1). La tirada de 4 aumenta a 6, arrojando un resultado de A1/Eng. Se coloca un marcador “enzarzado” en el batallón americano y se elimina un escalón de la unidad de cabeza.

326 VGD: *No ataco en este sector a no ser que me sienta afortunado. Las dos unidades de artillería permanecerán en su lado preparado, esperando hasta que sea oportuno o a un contraataque aliado.*

El balance total del turno es de cuatro escalones americanos perdidos frente a otros cuatro alemanes. Sin embargo las unidades americanas están en su mayoría enzarzadas o desorganizadas, lo que dificultará que se muevan en su turno.

Fase de marcadores de tráfico

Nada- el jugador alemán no empieza a usar los suyos hasta en turno 17AM.

Fase de suministro y aislamiento

Todas las unidades están suministradas.

TURNO ALIADO 1 (16 AM).

La ilustración del turno aliado 1 muestra las posiciones de las unidades aliadas tras la fase de movimiento y antes de la fase de reorganización. También pueden verse aquí los avances alemanes del turno 1.

Fase de suministro de artillería

Toda la artillería aliada está ya de su lado preparado (ninguna unidad pudo disparar en el turno alemán 1)

Fase de puentes

No se permite volar puentes en los turnos 16 AM,PM o noche.

Fase de movimiento

El jugador aliado mueve sus unidades como se ve en la ilustración. En ésta no se señalan dos rutas punteadas por claridad- el movimiento del escuadrón **14Cav**/32 de Vielsalm a Schönberg, y la espantada del grupo de artillería VIII/333 a St-Vith. Algunos detalles:

-Las unidades desorganizadas sólo se mueven un hexágono
-La artillería que se mueve un solo hexágono sigue estando de su lado preparado (VIII/402)
-El batallón **106**/423/2 en Born se ha movido 5 hexágonos aprovechándose del movimiento extendido (no terminó el movimiento en EZOC).
-Tanto el **9Arm**/CCA como el **106**/424 se subdividieron.

Fase de reorganización

Todos los marcadores de desorganización se retiran de las unidades aliadas (ninguna está adyacente a unidades alemanas).

Fase de combate

Al jugador aliado se le presentan algunas decisiones difíciles con sus unidades enzarzadas- si no las mueve serán rodeadas y destruidas, pero si intenta extraerlas pueden desaparecer todavía más rápido.

A. El **4**/12/2 en Echternach no intenta romper el contacto y el marcador es eliminado.

B. El **28**/110/3 en Hosingen intenta romper el contacto. La tirada es 1, lo que permite retirarse al batallón (uno o dos hexágonos). Como la unidad no se desorganiza en el intento de ruptura de contacto, puede detenerse en los hexágonos 2313 o 2314, o continuar al 2414. Esos tres hexágonos son las únicas vías válidas de retirada. El jugador aliado lo retira a 2313.

C. El **106**/424/1 fuera de Winterspelt está a punto de ser rodeado, así que se intenta romper el contacto. El batallón es inexperto de manera que la tirada debe ser modificada en +1. Una tirada de 6 da como resultado “No+D”. El batallón se desorganiza y no se consigue romper el contacto-no se permite retirada. El marcador “enzarzado” se reemplaza por otro de desorganización.

D y E. Los dos batallones enzarzados de la 99ª están muy bien donde están y no se necesita romper el contacto. Los marcadores “enzarzado” son retirados.

Fase de marcadores de tráfico

La colocación de los marcadores de tráfico aliados en 16AM es muy crítica. Se quiere frenar a la **Pz Lehr,** la **2Pz** y la **1SS**. Los seis marcadores se sitúan en 2013, 2214,2216,1527, 1328 y 1129 (los hexágonos marcados con una “T”). El jugador aliado emplaza entonces sus dos marcadores de barricada-uno ya está en el mapa en un buen sitio, así que se queda allí. El otro se sitúa en 2318; esta es una localización válida porque de momento no está adyacente a unidades alemanas, a cuatro hexágonos como máximo de alguna unidad aliada, y tiene una línea de suministros por carretera. A continuación, el jugador aliado tira dos dados para ver qué marcadores de tráfico son eliminados (las barricadas no se quitan). Obtiene un 2 y un 5-tiene por tanto que eliminar los marcadores en 2214 y 1328 (véase la ilustración del turno alemán 2 para comprobar cuáles son los cuatro marcadores restantes).

Fase de suministro y aislamiento

El veloz avance de la **18 VGD** ya ha rodeado y aislado a los dos regimientos de la 106ª en el Schnee Eifel. Las tres unidades están sin suministros y el jugador aliado debe tirar una vez para ver si se acumulan puntos de rendición (acumular 3 puntos provocaría la rendición de todo el grupo de 3 unidades). Como la tirada sale 2, no se acumulan puntos.

Fase de comprobación de victoria

Al jugador alemán le queda mucho para ganar, así que la fase se suprime. El turno ha acabado.

TURNO ALEMÁN 2 (16 PM)

La ilustración del turno alemán 2 muestra las posiciones después de la fase de movimiento. También se muestran los enlaces aliados de ZOC cerca del frente para ayudar a los jugadores a visualizar la regla.

Fase de suministro de artillería

En el turno 2 el jugador alemán puede girar 6 unidades de artillería. Gira una del 7º Ejército, dos del 5º Ejército Panzer (las dos del 47 Cuerpo Panzer) y las últimas tres del 6º Ejército Panzer.

Fase de escasez de combustible

El jugador alemán no empieza a tirar para la escasez de combustible hasta el turno 19AM. La fase de suprime hasta entonces.

Fase de puentes

Se completan los puentes de Dasburg y Gemünd. Además el jugador alemán empieza a construir dos puentes en el sector del 7º Ejército.

Fase de movimiento

Se destacan las siguientes cuestiones sobre la fase de movimiento alemana:

1. Hay tres unidades apiladas en el hexágono 1913-esto es válido porque dos de ellas son unidades acorazadas con silueta, de un escalón y de la misma división.

2. El marcador de tráfico en el hexágono 2013 (una carretera forestal) hace que cruzarlo cueste 4 MPs para la Pz Lehr. *Quizá el puente llevó más tiempo del esperado, o puede que la carretera esté en mal estado.*

3. La situación de un marcador de tráfico en Marnach(2216) adyacente a un hexágono de atasco de St-Vith ha creado un enorme embotellamiento. Las unidades acorazadas de la **2Pz** sólo pueden moverse dos hexágonos usando movimiento táctico. *Aparentemente el puente de Dasburg no fue completado tan rápido como se había planeado, o bolsas de resistencia siguen resistiendo cerca de Marnach.*

4. Un marcador de tractor de artillería se coloca en la brigada de Nebelwerfer cerca de Dasburg, pero por la congestión cerca del puente (restricciones de apilamiento) sólo puede moverse un hexágono.

5. En el momento en que el jugador alemán intentaba cruzar el puente de Ouren tuvo que tirar un dado en la taba de puentes. Una tirada de 3 resultó en que el puente fue destruido.

6. Se coloca un marcador de noche en el hexágono 1134 . Esta pila, junto con las cuatro unidades del KG Peiper podrán moverse y combatir en el turno de noche.

Fase de combate

Síganse los combates con la ilustración del turno alemán 2 y véanse los avances con la del turno aliado 2.

A. El **276**/987, el **212**/423 y una unidad de artillería atacan a la Task Force 3-2-6 (con un DCB de +1). La proporción es 6 a 3 + desplazamiento por artillería = 3-1. No se aplican desplazamientos por tanques pues el defensor está en un hexágono de bosque. La tirada es 1 y el resultado DR3. La Task Force se retira tres hexágonos, se desorganiza y el atacante recibe el avance extra (2 hexágonos).

B. Las otras tres unidades de la **212 VGD** atacan al **4**/12/2 en Echternach. El batallón aliado tiene un DCB de +3 (pueblo). La proporción es 8 a 5= 1-1. El marcador de ventaja del atacante lo eleva a 2-1. La tirada en el CRT es de 2 que arroja un resultado de FF. El jugador alemán escoge al regimiento **212**/320 como unidad de cabeza y vuelve a tirar. El resultado es 4 = A1/DR2. El jugador alemán elimina un escalón de la unidad de cabeza y el **4**/12/2 debe retirarse. El batallón americano está rodeado y será eliminado si se retira, de modo que el jugador aliado declara una defensa determinada con la esperanza de obtener un resultado EX. La tirada es 4 cuyo resultado es un No (CA). El **4**/12/2 es eliminado en la retirada de un hexágono así que no puede contraatacar. Las unidades alemanas reciben avance normal- un hexágono en cualquier dirección.

C. Es un poco arriesgado, pero el **352**/914 ataca al batallón **28**/109/3 en el hexágono 1807. La proporción es 4 a 4 (1-1). Una tirada de 3 resulta en un FF(+1). El jugador alemán decide no insistir, y acepta el resultado Eng.

D. Las cuatro unidades alemanas que rodean al **28**/109/2 en Fouhren atacan con apoyo artillero. La proporción es 15 a 4 + desplazamiento por tanques = 4-1. Una tirada de 4 tiene como resultado FF. El jugador alemán no quiere ser contenido en Fouhren así que elige a la veterana **352**/916 como unidad de cabeza y usa la tabla de intercambio de fuego. Una tirada de 2 resulta en un DR2. La unidad aliada no tiene ruta de retirada así que el jugador aliado declara defensa determinada. Saca un 3=Yes (-1 Step). El batallón americano es eliminado pero el avance normal es reducido a avance limitado (sólo al hexágono

desocupado por el defensor). La 11 brigada Stg no puede avanzar a través del lado de hexágono de río sin puente.

E. Cuatro unidades alemanas de la **26 VGD** atacan al batallón **28**/110/3. La proporción es 17 a 3 = 5-1. Nótese que el factor de ataque de la unidad de reconocimiento se reduce a la mitad porque no puede entrar de modo válido en el hexágono del defensor. La tirada es 5, lo que resulta en un FF. El jugador alemán elige al **26**/77 Gren como su unidad de cabeza y tira en la tabla de intercambio de fuego. Una tirada de 4 tiene como resultado A1/DR2. La unidad de cabeza alemana pierde un escalón y el batallón americano se retira dos hexágonos y se desorganiza. Las cuatro unidades pueden avanzar un hexágono en cualquier dirección. La unidad de reconocimiento usa el bonus de carretera para avanzar dos hexágonos.

F. Dos regimientos de panzergrenadier de la **2Pz** y una unidad de artillería atacan Clervaux. El jugador aliado obtiene un DCB de +3. La proporción es 10 a 8 + desplazamiento por artillería = 2-1. Una tirada de 5 tiene como resultado Eng. No hay ni avance ni retirada y en Clervaux se coloca un marcador de enzarzado.

G. Las dos unidades americanas atacan al batallón americano **28**/112/2 cerca de Weiswampach. La proporción es 9 a 3 = 3-1. El jugador aliado pide apoyo artillero y tira un dado en la tabla de apoyo artillero. Una tirada de 4 da como resultado un desplazamiento a la izquierda. La proporción final es 2-1. El jugador alemán saca un 4 consiguiendo un resultado de FF(+1). El jugador alemán elige el regimiento de panzergrenadier como unidad de cabeza y tira en la tabla de intercambio de fuego con un modificador de +1. La tirada es 1, cuyo resultado es DR2. El batallón americano se retira dos hexágonos y se desorganiza. Las dos unidades alemanas pueden avanzar un hexágono en cualquier dirección.

H. Cuatro unidades alemanas atacan al batallón americano desorganizado cerca de Winterspelt. La unidad americana tiene un DCB de +2 por el atrincheramiento. La proporción es 14 a 4 con un desplazamiento a la derecha por tanques (4-1). Nótese que el estado de desorganización no tiene efecto en las proporciones del combate. Una tirada de 3 da DR2 de resultado. La unidad no tiene línea de retirada y por tanto es eliminada (no puede ejecutar defensa determinada porque está desorganizada). Las unidades alemanas pueden avanzar un hexágono en cualquier dirección. La unidad de tanques Pz IV usan el bonus de carretera para avanzar dos hexágonos.

I. Tres unidades de la **18 VGD** y dos de la **1SS** atacan la unidad de caballería acorazada en Schönberg. La unidad americana tiene un DCB de +2 por aldea. Nótese que a las dos unidades de la **1SS** se les permite atacar sobre el límite de ejército. La proporción es 15 a 4 con un desplazamiento a la derecha por tanques (4-1). Una tirada de 3 da como resultado DR2. La unidad de caballería acorazada se retira dos hexágonos y se desorganiza. Todas las unidades alemanas pueden avanzar un hexágono en cualquier dirección teniendo cuidado de no avanzar a través del límite de ejército. La 244 Brigada de Stg. puede usar el bonus de carretera para avanzar dos hexágonos, pero en cambio las dos unidades motorizadas de la **1SS** no porque parte de su avance entra en un hexágono de bosque por una carretera secundaria.

J. El próximo ataque viene contra el batallón flanqueante de la **99**ª. Una unidad de la **3FJ** y tres de la **1SS** atacan al **99**/394/3. La proporción es 19 a 4. Una tirada de 2 resulta en un DR3. No se puede hacer defensa determinada con los resultados DR3,DR4* o D1*. El batallón americano debe retirarse tres hexágonos y desorganizarse. Todas las unidades alemanas pueden avanzar dos hexágonos en cualquier dirección. A causa de las carreteras secundarias forestales ninguna unidad puede utilizar el bonus de carretera en su avance.

K. Dos unidades de la **12 VGD**, dos de la **12SS**, y una unidad de artillería atacan al batallón **99**/394/2 en el hexágono 1431 (DCB de +2 por el atrincheramiento). La proporción es 14 a 4 + desplazamiento por artillería = 4-1. Una tirada de 5 da un resultado de EX. El jugador alemán puede eliminar el escalón perdido de cualquiera de las unidades participantes porque no se utilizó el desplazamiento por tanques en el combate. El jugador alemán elimina el batallón **12**/Fus y el jugador aliado hace lo propio con su unidad. El jugador alemán puede ocupar el hexágono desalojado que intercepta la línea de retirada del próximo batallón americano en ser atacado.

L. Dos regimientos de la **12 VGD** y una unidad de artillería atacan al **99**/394/1 con proporción 8 a 4 + desplazamiento por artillería = 3-1. Una tirada de 3 da como resultado FF. El jugador alemán elige al regimiento **12**/89 como unidad de cabeza y usa la tabla de intercambio de fuego. Una tirada de 1 da un resultado de D1. El batallón americano es eliminado y las dos unidades alemanas pueden avanzar un hexágono en cualquier dirección.

M. La **277**/989 y una unidad de artillería atacan al **99**/393/3 (+2 DCB). La proporción es 4 a 4 + desplazamiento por artillería = 2-1. Una tirada de 6 da como resultado A1/Eng. El jugador alemán pierde un escalón y sitúa un marcador "enzarzado" en el batallón americano.

TURNO ALIADO 2 (16 PM)

Fase de suministro de artillería

Todas las unidades de artillería aliadas se giran a sus lados preparados.

Fase de puentes

Aún no se permite ninguna demolición.

Fase de movimiento

La ilustración del turno aliado 2 muestra las posiciones de las unidades aliadas al final de la fase de movimiento (también he añadido en la ilustración el sitio de los marcadores de retraso que serán situados más tarde). Se muestran los enlaces de ZOC aliados cercanos al frente. Nótese que las unidades de artillería que se han movido sólo un hexágono no se giran a su lado disparado. Algunas notas sobre los movimientos americanos:

1: Esto es un refuerzo que entra por el límite del mapa.
2: Estas dos unidades se mueven un hexágono para poder reorganizarse en la fase de reorganización (las unidades no adyacentes a unidades enemigas se reorganizan automáticamente).
3: El **9Arm**/CCR no se mueve- necesita estar cerca de la carretera Clervaux-Bastogne para retrasar el avance alemán.
4: El **9Arm**/CCB es la gran unidad de reserva aliada. Históricamente se movió al área de St-Vith y ayudó a contener la marea allí. En este juego hace lo mismo para formar un fuerte grupo de St-Vith.
5: El jugador aliado empieza a organizar una posición fuerte en los alrededores de Büllingen y Rocherath-Krinkelt.
6: Es importante que el jugador aliado haga llegar a su posición estas dos unidades de artillería para ayudar a defender el área de Elsenborn.

Fase de reorganización

Todos los marcadores de desorganización se eliminan de las unidades americanas que no estén adyacentes a unidades alemanas.

Fase de combate

El jugador aliado tiene enzarzadas tres unidades, pero están muy bien en su sitio (se eliminan los tres marcadores "enzarzado"). No hay combates.

Fase de marcadores de tráfico

El jugador aliado puede situar los marcadores de tráfico 2 y 5 (los dos que fueron eliminados en el último turno). Se coloca uno en Hosingen y el otro delante del KG Peiper. A continuación se sitúan los dos marcadores de barricada- uno en la carretera a Wiltz y el otro en el camino de Peiper. Por último se tira el dado dos veces para ver qué marcadores de tráfico son eliminados. Se sacan un 4 y un 6, eliminándose dichos marcadores.

Fase de suministro y aislamiento

Todas las unidades tienen suministros excepto los dos regimientos de la **106ª** en el Schnee Eifel. Estas unidades también están aisladas, así que deben comprobar los puntos de rendición. Una tirada de 3 da como resultado un punto de rendición (dos más y estas unidades se rendirán). Nótese que un solo marcador basta para todas las unidades del grupo.

TURNO DE NOCHE DEL 16 DE DICIEMBRE

Fase de reemplazos.

El jugador alemán proporciona un reemplazo de infantería al regimiento reducido de panzergrenadier de la **116 Pz**. Como el jugador alemán todavía no ha perdido un solo escalón de unidades acorazadas, usa el reemplazo acorazado con el regimiento reducido **277**/989. Este regimiento está adyacente a una unidad enemiga y por tanto debe retroceder un hexágono para recibir el reemplazo. El jugador aliado hace entrar un batallón de infantería en Wiltz (un *pueblo* fuera de EZOCs). Ninguna de las tres unidades puede moverse ni durante el turno de noche ni durante el siguiente. A cada una se le coloca encima un marcador de reemplazo.

Fase aliada de movimiento nocturno

El jugador aliado no tiene movimiento nocturno.

Fase alemana de movimiento nocturno

El jugador alemán puede mover las cuatro unidades del KG Peiper y las dos unidades de la **12SS** que fueron situadas bajo el marcador de noche. La ilustración inferior muestra la posición de las unidades después del fin del movimiento nocturno alemán pero antes del combate nocturno.

1. Las dos unidades del KG Peiper en 1727 encuentran la carretera forestal en mal estado (un marcador de tráfico en un hexágono de bosque incrementa el coste de la carretera secundaria a 4 MPs.) Sólo son capaces de moverse tres hexágonos durante el turno de noche.

Fase alemana de combate nocturno

A. El batallón de Tiger y el de panzergrenadier **1SS**/1/1 se mueven al hexágono 1830 y atacan al batallón **99**/394/3. La proporción es 10 a 3 con un desplazamiento por tanques (4-1). Una tirada de 3 da como resultado DR2. El batallón americano se retira dos hexágonos y se desorganiza; las dos unidades alemanas pueden avanzar un hexágono en cualquier dirección. Ambas se aprovechan del bonus de carretera para moverse dos hexágonos (ver recuadro).

B. Las dos unidades de la **12SS** llevan a cabo un ataque nocturno. Nótese que la carretera en el hexágono de bosque permite al batallón de Panther atacar con toda su fuerza. El terreno boscoso anula los desplamientos por tanques. La proporción es 14 a 4 (3-1). Una tirada de 3 da como resultado DR2. El batallón americano se retira dos hexágonos y se desorganiza. Las dos unidades atacantes pueden avanzar un hexágono en cualquier dirección.

CONCLUSIONES

El jugador alemán está en buena situación- la carretera está totalmente abierta para el KG Peiper en el turno 17AM. El jugador aliado también está contento con su estado- el frente sur está afectado pero no roto, sigue en posesión de Clervaux, y tiene a un fuerte grupo formándose en torno a St-Vith. Así pues, qué tal si algunas unidades del KG Peiper irrumpen....................

ÍNDICE

SECUENCIA DE JUEGO EXTENDIDA

A. TURNO DEL JUGADOR ALEMÁN

Nota: El primer turno alemán de todos los escenarios empieza con la fase de movimiento

1. Fase de suministro de artillería

Girar sobre sí mismas el número apropiado de unidades de artillería alemanas a su lado preparado (ver restricciones en 5.3)

2. Fase de escasez de combustible *(sólo en el turno alemán)*
Esta fase se suprime hasta el turno 19 AM

A. El jugador alemán tira un dado para la tabla de escasez de combustible 1 y otro para la tabla 2 (regla 6).
B. El jugador alemán coloca marcadores "fuera de suministro" en las unidades afectadas por los resultados.

3. Fase de puentes

A. El jugador alemán puede destruir o reconstruir puentes (regla 7)

NOTA: No se puede volar puentes en los turnos 1 y 2 salvo el puente de Ouren (regla 7.8)

4. Fase de movimiento

A. Todas las unidades alemanas pueden moverse

-Las unidades enzarzadas no pueden moverse(16.5)
-Las unidades desorganizadas pueden moverse un hexágono como máximo (18.2)
-Las unidades pueden construir atrincheramientos ahora (15.8)
-Las unidades pueden subdividirse (26.1)
-Las unidades pueden se rmarcadas con un marcador de turno de noche durante un turno PM; el movimiento de estas unidades está restringido (25.3)

B. Eliminar los marcadores de reemplazos de las unidades alemanas (sólo en turnos AM [25.2])

5. Fase de reorganización

Eliminar los marcadores de desorganización de las unidades alemanas no adyacentes a unidades enemigas. Para las adyacentes, tirar un dado (18.4)

6. Fase de combate

A. Eliminar los marcadores "enzarzado" (16.5) de las unidades alemanas. A medida que cada uno vaya siendo quitado, decidir si la unidad (o unidades, dentro de una pila) van a ejecutar rupturas de contacto (regla 20). Resolver las rupturas entonces. Las unidades no enzarzadas también pueden usar la tabla de ruptura de contacto ahora

B. Resolver todos los combates (regla 14). Las unidades pueden subdividirse antes de avanzar tras el combate (26.2)

7. Fase de marcadores de tráfico

A. Situar los posibles marcadores de tráfico de la caja de marcadores de tráfico alemanes en el mapa (regla 24).
B. Situar o recolocar los dos marcadores alemanes de barricada
C. Tirar dos dados y quitar los marcadores alemanes de tráfico (Greif) con los números de identificación correspondientes (24.3)

8. Fase de suminstro y rendición.

A. Comprobar suministro para todas las unidades alemanas (23.1)
B. Tirar dados para la rendición de todas las unidades alemanas aisladas (23.7)

9. Fase de comprobación de victoria *(sólo en el turno aliado)*

Comprobar si el jugador alemán ha ganado; si no, pasar al siguiente turno (30.2, 30.3)

B.TURNO DEL JUGADOR ALIADO

El turno aliado es idéntico al alemán (poniendo "aliado" donde dice "alemán") salvo que el jugador aliado tiene una fase de comprobación de victoria y no tiene fase de escasez de combustible.

C.FIN DE TURNO

Registrar la terminación de un turno avanzando una casilla el marcador de turno de juego.

SECUENCIA DE TURNO DE NOCHE

A. **Fase de reemplazos:** Ambos jugadores reciben reemplazos

B. **Fase aliada de movimiento nocturno:** Las tres pilas aliadas marcadas con marcadores de noche en el turno PM pueden moverse.

C. **Fase aliada de combate nocturno:** Las tres pilas aliadas marcadas con marcadores de noche en el turno PM pueden atacar *

D. **Fase alemana de movimiento nocturno:** Las tres pilas alemanas marcadas con marcadores de noche en el turno PM pueden moverse.

E. **Fase alemana de combate nocturno:** Las tres pilas alemanas marcadas con marcadores de noche en el turno PM pueden atacar *

** Unidades de artillería de su lado preparado pueden proporcionar apoyo artillero incluso sin haber sido marcadas con marcadores de noche.*

Erratas del mapa:
Puentes que faltan: W2927, W3321/3422, E2639, E1007/1008, E1109/1210 y E1110/1211.
Falta el reborde de hex blanco en Vianden (E1811), y Seraing.

Erratas de las fichas:
La 33 Arm Bde británica debería tener una TQ de 3 en su anverso y su reverso.
El 61 Jpz alemán es una unidad de un paso.
7 Arm/CCA: ignorar el 3 pequeño impreso dentro del recuadro amarillo: no tiene ningún significado.

Pregunta: Estaba intentando encontrar las 10 unidades con color identificativo de ejército "verde" para la operación Nordwind y solo encuentro 9.
Respuesta: una de las unidades de esa operación se eliminó en el último momento del juego ya que no pudimos verificar su participación en la operación. Era el 353 Jpz.

Errata de la Tabla de Llegada de Refuerzos/Reinforcement Schedule:
La artillería americana VIII/174 llega por la carretera B, no por la AB.
El 628TD americano llega en el Turno 15.
La 246th Inf Div alemana llega en el Turno 19.
Nota: la información de llegada impresa en las fichas es coreecta en los tres casos anteriores.

Errata del Mapa de Comienzo Rápido/Quick Start Map Errata:
106/424/1 deberían tener un punto de IP después del hex 1722 y comenzar en IP.

ESTA TRADUCCIÓN INCORPORA LA CORRECCIÓN A LAS ERRATAS DESCUBIERTAS EN LAS REGLAS ORIGINALES HASTA EL 17 DE NOVIEMBRE DE 2003. LAS CORRECCIONES SE INDICAN EN LAS REGLAS CON EL SIGNO ♣

TABLA DE RESULTADOS DE COMBATE (CRT)

PROPORCIONES (Atacante a defensor)

Tirada	*1-3*	*1-2*	*1-1*	*2-1*	*3-1*	*4-1*	*5-1*	*6-1*	*7-1+*	**Tirada**
1	FF(+1)	EX(Eng)	FF	DR2	DR3	DR4*	D1*	D1*	D1*	***1***
2	Eng	FF(+1)	EX(Eng)	FF	DR2	DR3	DR4*	D1*	D1*	***2***
3	A1/Eng	Eng	FF(+1)	EX(Eng)	FF	DR2	DR3	DR4*	D1*	***3***
4	A1	A1/Eng	Eng	FF(+1)	EX(Eng)	FF	DR2	DR3	DR4*	***4***
5	A1	A1	A1/Eng	Eng	FF(+1)	EX(Eng)	FF	DR2	DR3	***5***
6	A1	A1	A1	A1/Eng	Eng	FF(+1)	EX(Eng)	FF	DR2	***6***

D1* = El defensor pierde un escalón. Los defensores supervivientes se retiran cuatro hexágonos y se desorganizan. El atacante recibe avance extra y combate de ruptura.

DR4* = El defensor debe retirarse 4 hexágonos y se desorganiza. Las unidades atacantes reciben avance extra y combate de ruptura

DR3 = El defensor debe retirarse 3 hexágonos y se desorganiza. El atacante recibe avance extra.

DR2 = El defensor se retira dos hexágonos y se desorganiza. El atacante recibe avance normal.

FF = Intercambio de fuego. El atacante puede aceptar un resultado ENG o tirar inmediatamente en la tabla de intercambio de fuego (16.2)

FF(+1) = Igual que FF salvo que el atacante debe modificar su tirada en +1

EX = Cada bando pierde un escalón (el del atacante debe ser de unidades acorazadas si ha usado desplazamiento por tanques[16.3]). Los defensores supervivientes quedan enzarzados. No hay retirada. Si el defensor sólo tenía 1 escalón, el atacante recibe avance limitado.

Eng = Situar un marcador "enzarzado" en las unidades defensoras. No hay retirada ni avance.

A1 = El atacante pierde un escalón. No hay retirada ni avance.

SÓLO EN LA TABLA DE INTERCAMBIO DE FUEGO:

D1 = El defensor pierde un escalón, se retira dos hexágonos y se desorganiza. El atacante recibe avance normal.

A1/D1 = Ambos bandos pierden un escalón. El defensor debe retirarse dos hexágonos y se desorganiza. El atacante recibe avance regular.

A1/DR2 = El atacante pierde un escalón. El defensor se retira dos hexágonos y se desorganiza. El atacante recibe avance regular.

Eng+ = Igual que Eng salvo que el atacante puede colocar un marcador de ventaja del atacante sobre una de sus unidades participantes (16.6)

Tabla de artillería defensiva

Tirada	Aliado	**Alemán**
≤1	FS	2
2	2	2
3	1	1
4	1	1
5	1	-
≥6	-	-

DRM: -1 si se usan dos unidades de artillería

FS=Fuego sincronizado (22.8)

Tabla de voladura de puentes

Tirada	Resultado
1	Volado
2	Volado
3	Volado
4	Volado
5	-
≥6	-

DRMs: +1 si es durante el turno enemigo

+2 si desorganizad aenzarzada o usando mov.estratég.

Tabla de ruptura de contacto (20.0)

Tirada	Resultado
≤1	Sí
2	Sí
3	Sí+D
4	Sí+D
5	No
≥6	No+D

D=Desorgan.

DRMs:

+1 unidad inexperta

-1 unidad de elite

-1 unidad acorazada o de recon.

Tabla de rendición (23.7)

Tirada	Resultado
≤1	-1 (suministro aéreo)
2	0
3	1
4	1
5	1
6	1

DRM: -2 para el jugador aliado una vez empezado el tiempo despejado (23AM)

Defensa determinada (16.7)

Tirada	Resultado
≤1	Sí (EX)
2	Sí (-1 escalón)
3	Sí (-1 escalón)
4	No (CA)
5	No
≥6	No (-1 escalón)

DRMs: ver tabla de la derecha

Tabla de intercambio de fuego (16.2)

Tirada	Resultado
≤1	D1
2	DR2
3	A1/D1
4	A1/DR2
5	Eng+
≥6	A1/Eng

DRMs (acunulativos y comunes a ambas tablas):

+1 unidad de cabeza inexperta

-1 unidad de cabeza es de elite y el defensor no

-1 El defensor está en hexágono de ciudad (sólo defensa determinada)

-1 La unidad de cabeza es acorazada con un TQ mayor o igual al del enemigo (ver 16.2 y 16.73)

Tabla escasez combustible nº1		Id. nº2	
Tirada	Resultado	Tirada	Resultado
1	No escasez	1	No escasez
2	Oeste del río Ourthe:5º Ej. Pz*.	2	Oeste del río Ourthe:6ºEj.Pz*
3	15 Div. Pzgr.	3	3 Div.Pzgr.
4	Füh Bgl o Füh Gr	4	2SS Cuerpo Pz:2SS o 9SS Div.Pz.
5	47 Cuerpo Pz: 2ªPz o Pz Lehr	5	1SS Cuerpo Pz:1SS o 12SS Div.Pz.
6	56 Cuerpo Pz:116 Div.Pz.	6	2SS Cuerpo Pz:2SS y 9SS Div.Pz.
7	9ª Div.Pz	7	1SS Cuerpo Pz:1SS y 12SS Div.Pz.
DRM: +1 a partir del turno 23AM. * El jugador aliado elige división en el resultado "Oeste del río Ourthe"			

Tabla de cazabombarderos(15.6)	
Empezar a usar en turno 23AM	
Tirada	Resultado
1	3
2	2
3	1
4	-
5	-
6	
# =Número de columnas a la izda.	

Tabla von der Heydte	
Tirada	Resultado
1	Éxito
2,3	Girar
4-6	Eliminada

Umbrales de rendición	
Inexperto	3
Veterano	4
Elite	5

La 150 Brig.Pz. de Skorzeny	
1-3	Éxito
4-6	Detectada
Ver 27 . 1	

Resumen de desplazamientos de columna de la CRT	
Atacante	Nº despls.
Atacante tiene unidad acorazada con TQ gris mayor que el del defensor (gris o rojo)	1
Atacante tiene 1 o 2 uns.de artillería dando apoyo	1 o 2
Todos los defensores están sin suministros(23.4)	1
Atacante tiene marcador de ventaja del atacante(16.6)	1
Atacante tiene apoyo aéreo-sólo jugador aliado(15.6)	1
Defensor está bajo marcador de mov. estratégico	1
Defensor	
Defensor tiene unidades acorazadas (rojas o grises) y el atacante no las tiene involucradas (21.1)	1
Al menos un atacante está sin suministros(23.4)	1
Defensor tiene uns.de artillería apoyando(22.8)	*
Defensor tiene apoyo aéreo-sólo jugador aliado(15.6)	**
*Usar la tabla de artillería defensiva ** Usar tabla de cazabombarderos	

Resumen de marcadores de tractores de artillería
-Cada marcador de tractor puede mover una unidad de artillería hasta 5 MPs o dos hexágonos(22.3)
-Los marcadores de tractores son *unidades con vehículos* y usan el *movimiento mecanizado.*
-Devolver los 5 marcadores a la caja de tractores al inicio de cada fase alemana de suministro de artillería (5.1)
-Mover una unidad alemana de art. no la gira-a las unidades alemanas sólo se las gira al retirarse o disparar(22.5)
-Las unidades alemanas de art. no pueden disparar estando bajo marcadores de tractores(22.3)
-Las unidades alemanas se eliminan en retiradas de más de un hex.a no ser que estén apiladas con un tractor (17.7)
-Los tractores sólo mueven la art. de su mismo ejército(22.3)

RESUMEN DE UNIDADES ACORAZADAS CON SILUETA
-No tienen valor de apilamiento (8.1)
-Sus ZOCs sólo entran o salen de hexágonos abruptos y boscosos por carreteras (9.4)
-Reciben un DCB máximo de +1 (15.1)
-No pueden construir atrincheramientos (15.8)
-En ataque, proporcionan un desplazamiento por tanques al atacante si su TQ gris es mayor que el del defensor. En defensa, proporcionan un desplazamiento por tanques al defensor si el atacante no tiene unidades acorazadas involucradas (21.1)

RESUMEN DE RESULTADOS DE AVANCE (19.1)

-Avance limitado: Sólo al hexágono desalojado por el defensor.

-**Avance normal:**

1- Un hexágono en cualquier dirección
2- Las unidades mecanizadas pueden avanzar dos hexágonos usando el bonus de carretera.

-**Avance extra:**

1- Dos hexágonos en cualquier dirección
2- Las unidades mecanizadas pueden avanzar tres hexágonos si usan el bonus de carretera.

BONUS DE CARRETERA (19.1)

-El bonus de carretera puede ser usado en todas las carreteras primarias y en las secundarias, en hexágonos despejados y ligeramente arbolados.

-El bonus de carretera *no* puede ser usado en carreteras secundarias, en hexágonos de bosque o abruptos y boscosos.

TABLA DE EFECTOS DE TERRENO (TEC)

	Coste del movimiento					
Tipo de terreno	**No mecanizado**	**Infantería mecanizada**	**Unidades con vehículos**	**DCB**	**Desplazamiento por tanques**	**Notas sobre efectos en combate**
Despejado	1	2 (1)	2 (1)	-	Sí	No hay efecto
Ligeramente arbolado	1	3(2)	3 (2)	+1	Sí	-
Bosque	2	4 (3)	P	+1	No	Factor de ataque de unidades con vehícs. reducido a la mitad si no pueden entrar en el hexágono del defensor (15.4)
Abrupto y boscoso	TM 1	TM 1	P	+1	No	Todas las unidades que ataquen *desde* un hex. abrupto y boscoso reducen su fuerza a la mitad(15.5)
Aldea	OT	OT	OT	+2	OT	Defensa determinada posible(16.7)
Pueblo	OT	OT	OT	+3	OT	Defensa determinada posible(16.7)
Ciudad	1	1 6	1 6	+4	No	Defensa determinada posible(16.7)
Lado de hexágono abrupto y boscoso	TM 1	TM 1	P	-	S/N 2	Todas las unidades que ataquen *desde* un hex. abrupto y boscoso reducen su fuerza a la mitad(15.5)
Lado de hexágono de río	TM 1	TM 1	P	-	S/N 3	Todas las unidades que ataquen a través de él reducen la fuerza a la mitad
Lado de hexágono del río Mosa	TM 1	TM 1	P	-	S/N 3	Todas las unidades que ataquen a través de él reducen la fuerza a la mitad
Lado de hexágono de lago	P	P	P	-	NA	No se permiten combates sobre él
Carretera primaria	1	½	½	-	OT	No efecto
C.secundaria: bosque...	1	2	2	-	No	Ver bosque
No bosque.................	1	1	1	-	Sí	No efecto
Salir de EZOC	+1	+1	+1	-	OT	No efecto
Atrincheramiento	OT	OT	OT	+2 4	OT	Defensa determinada posible(16.7)
West Wall	OT	OT	P	+3 5	No	Unidades aliadas acorazadas y de reconocimiento se reducen a la mitad al atacar estos hexágonos
Los caseríos y los arroyos no tienen efecto en el combate						

(#) Los costes en paréntesis son para condiciones de suelo helado que empiezan en el turno 21AM. ; DCB = Bonus de combate defensivo ; TM = Sólo se puede entrar o cruzar si la unidad usa movimiento táctico ; OT= Depende del otro terreno en el hexágono ; P= Prohibido (salvo usando carretera o puente) ; S/N = Sí o No, según la situación

NOTAS EN LA TEC

1. Las unidades deben empezar su movimiento adyacentes a un lado de hexágono de río sin puente o abrupto y boscoso sin carretera para cruzar
2. El desplazamiento por tanques es posible a través de un hexágono abrupto y boscoso si el defensor no está en bosque ,ciudad o hexágono abrupto y boscoso y una carretera cruza el lado.
3. El desplazamiento por tanques es posible a través de un puente intacto si el defensor no está en bosque, ciudad o abrupto y boscoso.
4. Las unidades acorazadas con silueta que defienden atrincheramientos reciben un DCB máximo de +1
5. Sólo las unidades alemanas se benefician del DCB por West Wall
6. Las unidades motorizadas pagan medio MP si se mueven en una ciudad por carretera primaria